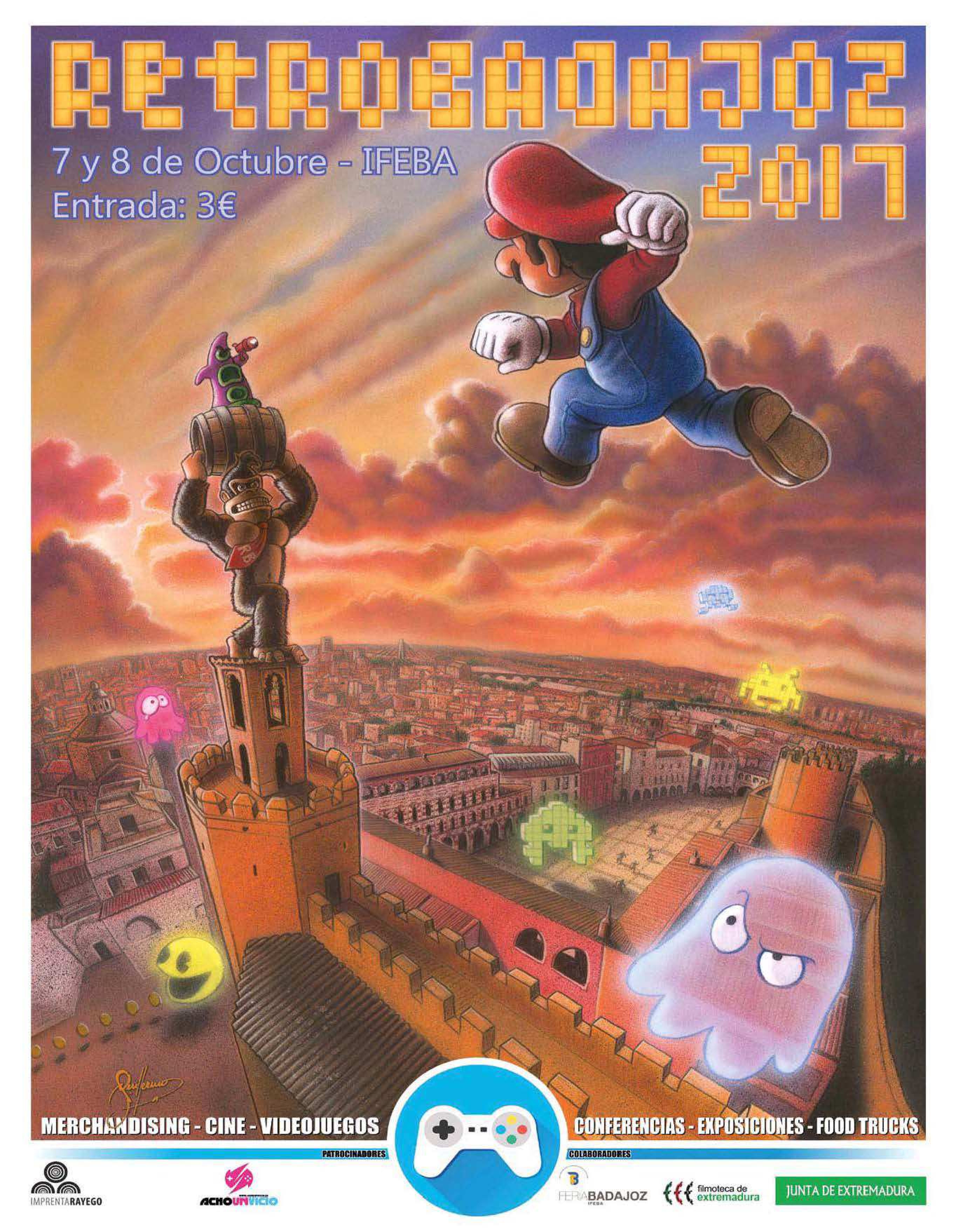
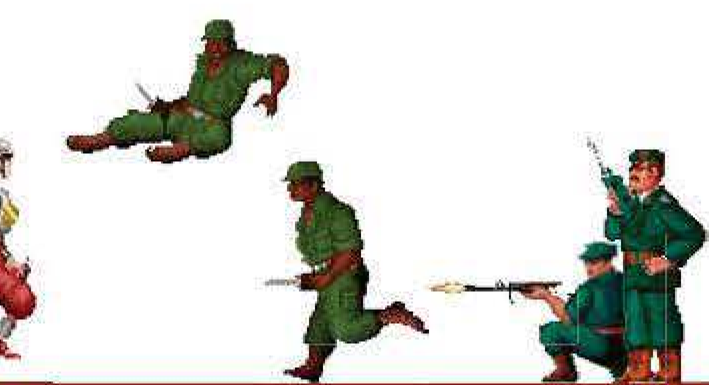


¡VIEJUNO!
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS
retro GAMER
EL TESORO GRIS: SUPER NES MINI
EL CEREBRO DE LA BESTIA, EN LA PALMA DE TU MANO
30 AÑOS DE FINAL FANTASY
La saga que convirtió el JRPG en un fenómeno mundial
Virtua Fighter
YU SUZUKI NOS CUENTA EN EXCLUSIVA LA CREACIÓN DE LA RECREATIVA QUE REVOLUCIONÓ LOS JUEGOS DE LUCHA
EL IMPACTO DE SCRAMBLE
LA HISTORIA DEL CLÁSICO DE KONAMI Y SUS MEJORES CONVERSIONES
ENTREVISTAMOS A NOBUO UEMATSU
EL LEGENDARIO COMPOSITOR NOS HABLA DE SUS OBRAS FAVORITAS
AVENTURAS DE TEXTO
COLOSSAL CAVE, JORGE BLECUA Y EL AFFAIRE DINAMIC-MAFALDA
N° 21
KORONIS RIFT | STARCRAFT | THE NINJA WARRIORS | SABOTEUR 2 | ZAXXON | PLATOON


RETROBADAJOZ
2017
7 y 8 de Octubre - IFEBA
Entrada: 3€
MERCHANDISING - CINE - VIDEOJUEGOS
CONFERENCIAS - EXPOSICIONES - FOOD TRUCKS
PATROCINADORES
COLABORADORES
IMPRENTARAYEGO
ACHOUNVICIO
FERIABADAJOZ
IFEBA
filmoteca de extremadura
JUNTA DE EXTREMADURA

SUMARIO

>> Retro Gamer 21 La revista para fans de los ninjas



RETRORADAR

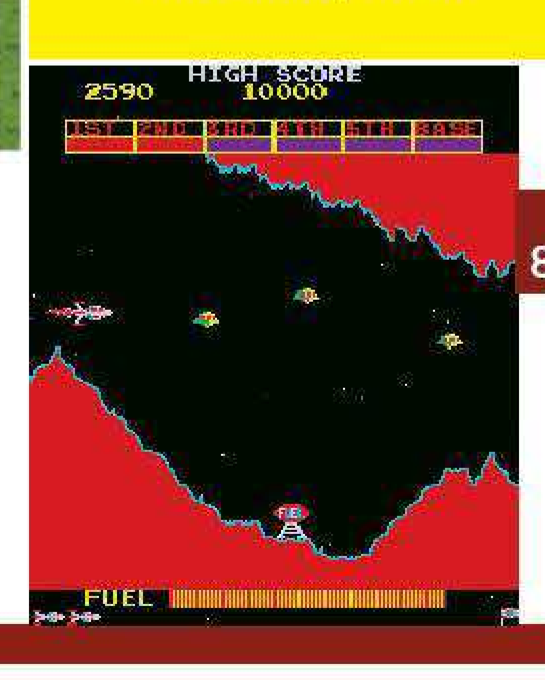
LA HISTORIA DE

REPORTAJES

PANTALLA FINAL

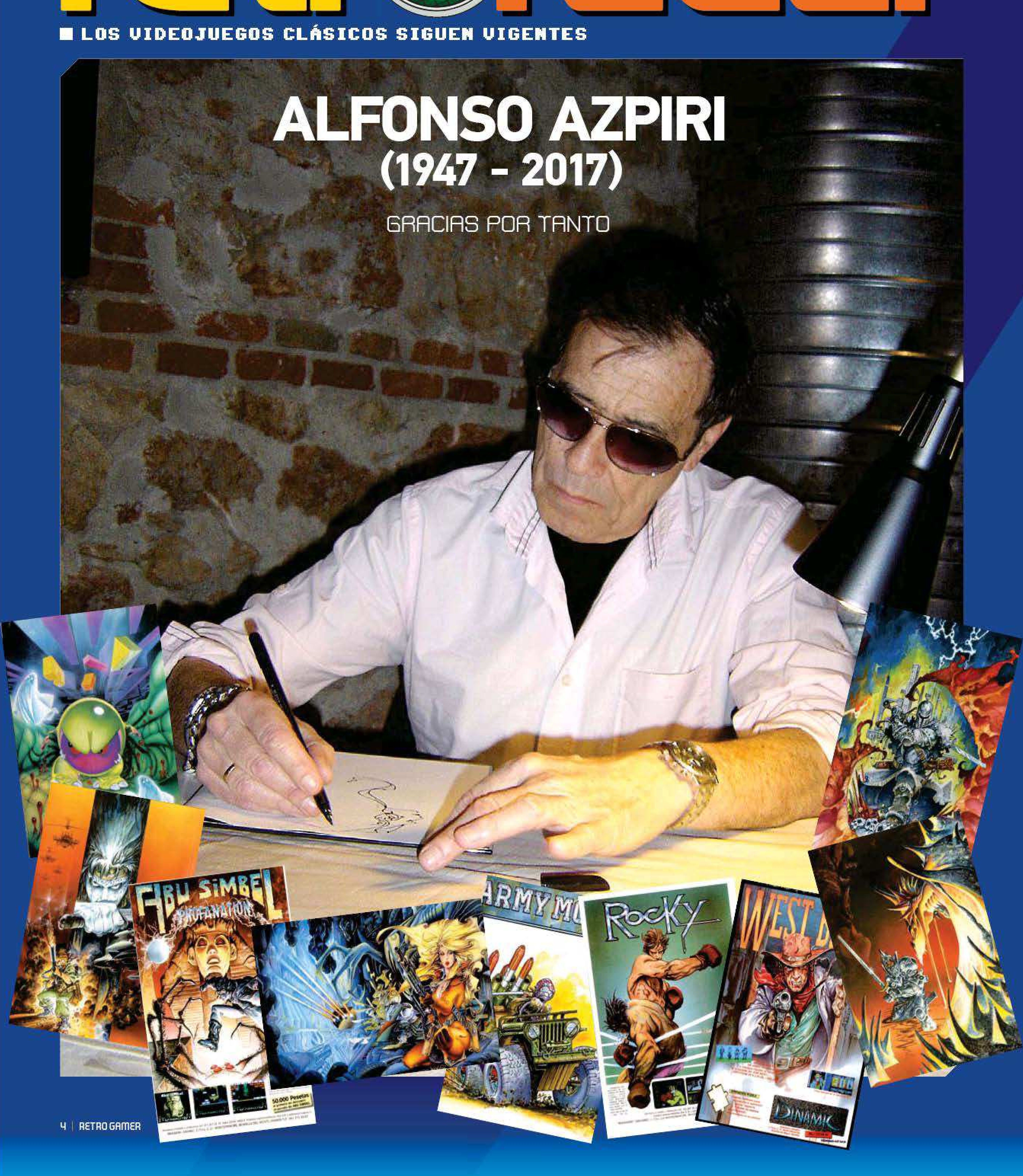






retroradar

■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES



RETRO BARCELONA ARRANCA EL 6 DE OCTUBRE

ESTA NUEVA EDICIÓN RENDIRÁ HOMENAJE A STREET FIGHTER Y EL MAESTRO ALFONSO AZPIRI.

Año tras año, y gracias al esfuerzo de sus organizadores, Retro Barcelona se ha ido coronando como el evento de referencia para los fans de los videojuegos clásicos. La 5ª edición abrirá sus puertas el próximo 6 de octubre, y una vez más lo hará en el marco de la Barcelona Games World (que tendrá lugar del 5 al 8 de octubre en el Recinto Montjüic de Fira de Barcelona).

Este año Retro Barcelona rendirá honores a la franquicia *Street Fighter*, con motivo de su 30 aniversario. Empezando por el cartel oficial del evento, que muestra a Ryu y Ken a punto de liarse a mamporros con la fuente de Canaletas como testigo. Los visitantes podrán revivir los combates más legendarios de la saga en diversas recreativas y disfrutar de una conferencia sobre el clásico de Capcom a cargo de tres especialistas del hadoken y la patada "en pajaritos": Juan Arenas, Nacho Ortíz y Javier 'Sharin' Sanabria.

La feria también rendirá homenaje a Alfonso Azpiri (que desgraciadamente nos dejó el pasado 18 de agosto), con una conferencia dedicada a su incontestable papel como ilustrador de algunas de las mejores carátulas de la Edad de Oro del Software Español. En la charla, que tendrá lugar el sábado 7 de octubre a las 16:30, participarán Jaume Esteve, Javi Ortíz (de *El Mundo del Spectrum*), José Manuel Fernández 'Spidey' y Atila Merino (estos últimos, colaboradores de esta santa cabecera). La conferencia contará además con la presencia de la ilustradora Lorena Azpiri, hija del desaparecido Maestro.

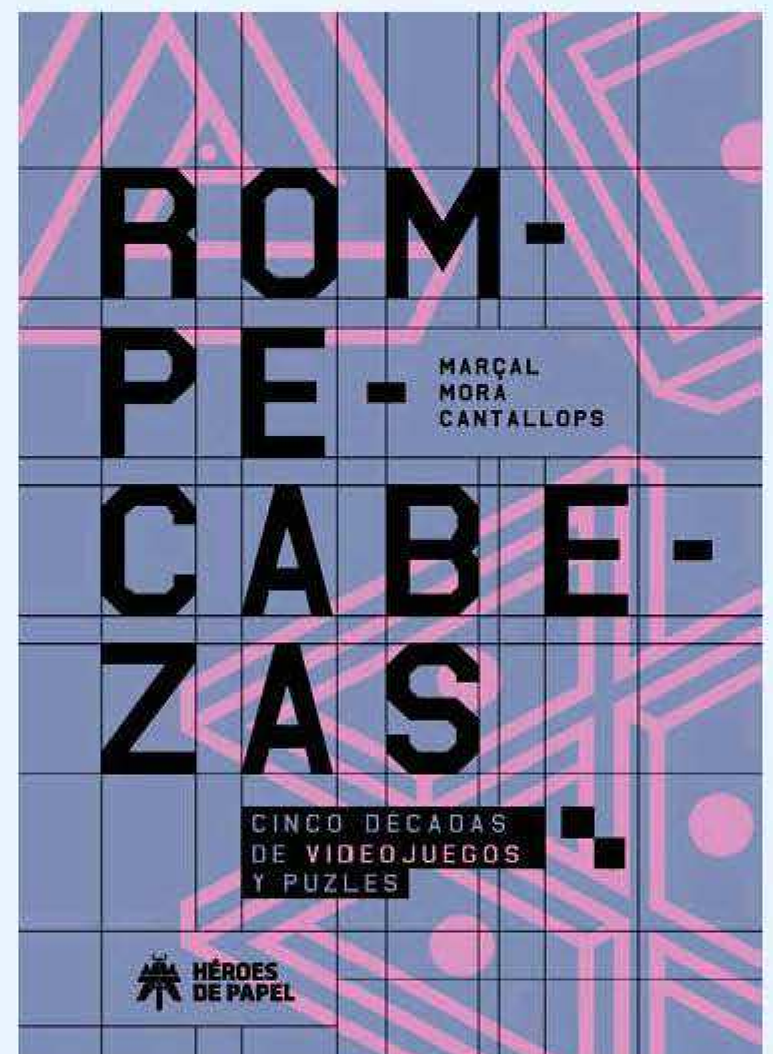
Los 6.000 metros cuadradros que ocupará Retro Barcelona también acogerán más de 60 máquinas clásicas, al alcance de todos los visitantes, 10 máquinas candy japonesas, diversos torneos, zona de tiendas (donde encontrar ese juego mítico que siempre se nos había escapado) y una zona temática dedicada a La Guerra de las Galaxias, organizada por Star Wars Cataluña.

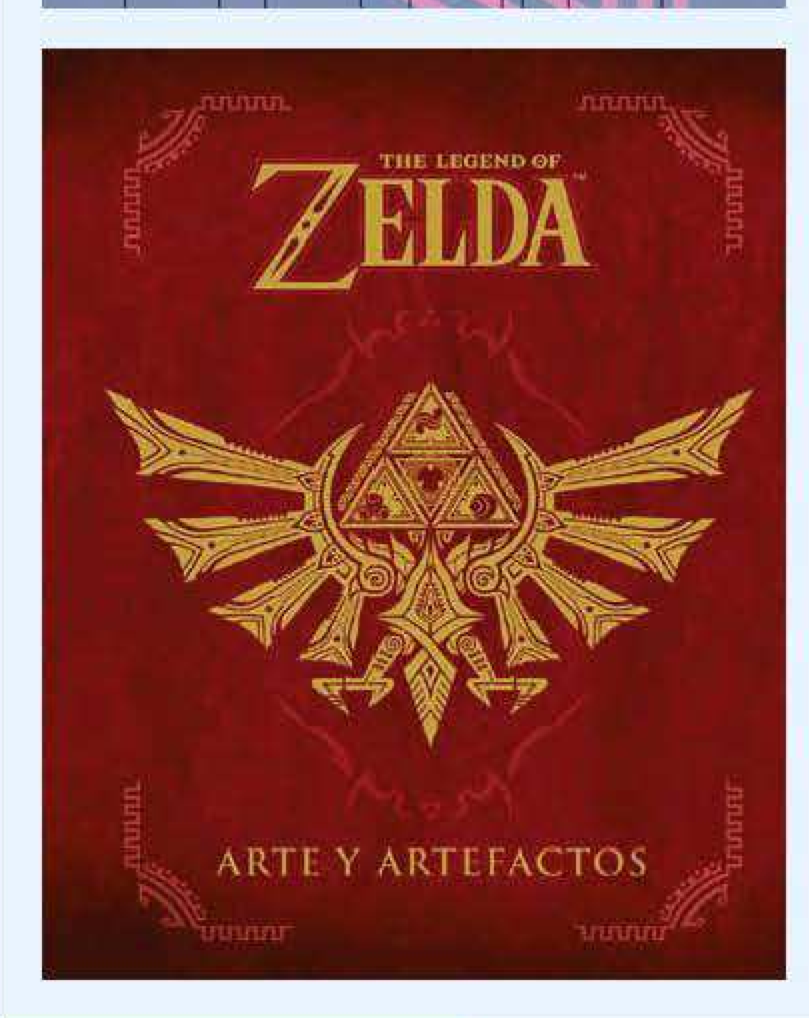
El sabado 7 también podremos disfrutar de un concierto del grupo Retro Band Systems, que acaba de lanzar su primer disco (y del que os informamos un par de páginas más adelante). Y por supuesto, de nuevo podrás demostrar tu solidaridad llevando alimentos no perecederos al stand de Videojuegos por Alimentos, organizado por ASUPIVA, y llevarte a cambio algún tesoro retro. ¿Te lo vas a perder?











MÁS LIBROS PARA ENRIQUECER TU BIBLIOTECA

TRES NUEVOS LANZAMIENTOS EDITORIALES DIRIGIDOS A FANS DEL RETRO

El panorama editorial español y los videojuegos Retro prosiguen su romance con tres nuevos de temática bien distinta, recién aterrizados en las librerías de toda España.

Los creadores de *El Mundo del Spectrum* (la web de referencia, en lengua castellana, sobre los míticos ordenadores creados por Sir Clive Sinclair), dieron el campanazo el pasado año con su primer libro, y aunque parezca increíble, han vuelto a la carga con un segundo tomo, aun más espectacular que el anterior. *El Mundo del Spectrum +* es un tesoro de 240 páginas a todo color, que llenará de nostalgia a los fans del mítico 'gomas' y, vamos a reconocerlo, provocará cierta envidia a los que nos decantamos en su momento por otros ordenadores de 8 bits.

El libro, escrito por Jesús Martínez del Vas (colaborador de *RG*), Alejandro Ibáñez Muñoz, Javier Ortíz Carrasco y Juan Francisco Torres Chica, y magníficamente diseñado y maquetado por David Saavedra Peña, repasa la obra de genios del calibre de Paco Menéndez, Jon Ritman, Jonathan Smith, David Perry, Steve Turner, Don Priestley, Rafa Gómez, los hermanos Stamper, Mike Lamb, Costa Panayi, Pablo Ariza o los hermanos Ruiz, entre otros. Una época mágica en la que los programadores amateur (lo que los ingleses llaman 'bedroom coders') podían llegar a ganar una verdadera pasta con sus creaciones, lo que en algunos casos les llevó a una vida de locura y desenfreno. Algo que el libro también refleja, centrándose en los casos de Imagine (antes de su compra por parte de Ocean) y Matthew Smith (el creador de *Manic Miner* y *Jet Set Willy*).

El precioso arte de las pantallas de carga, la creación de música en Spectrum, manuales de programación, los artistas responsables de las carátulas, publicidades polémicas e incluso las llamativas similitudes entre *Metroid* y *The Sacred Armour of Antiriad* (lanzados casi de manera simultáneamente en 1986) son otros de los interesantes temas que cubre un libro que, como guinda final, incluye el código BASIC del juego *El Bojque Encantao*, creado por Miguel Ángel Montejo Ráez 'Radastan", para que podamos teclearlo, al estilo de *MicroHobby*, y revivir aquellas tardes de los 80. El tomo ha sido editado por Dolmen y tiene un PVP de 23,90€.

Marçal Mora Cantallops, más cónocido en el mundillo Retro como RetroMaquinitas y glorioso colaborador de *Retro Gamer España*, acaba de lanzar su primer libro, *Rompecabezas: Cinco Décadas de Videojuegos y Puzles*, editado por Héroes de Papel. Marçal vuelve a demostrarnos sus conocimientos enciclopédicos sobre esta industria con un tomo que reflexiona sobre el puzle, el juego y el ser humano a través de 50 años de videojuegos.

A lo largo de sus 272 páginas podréis encontrar 160 reseñas de diferentes títulos, ordenados cronológicamente. Desde clásicos del calibre de *Sokoban* y *Tetris* hasta fenómenos más recientes, como *Candy Crush Saga. Pengo, Q*Bert, Shanghai, Deflektor, Adventures of Lolo, Chip's Challenge, Columns, Klax, Pipe Mania, Dr Mario, Puyo Puyo, Myst, Solomon's Key, Mr Driller, Lumines, Portal, Echochrome, Catherine* o *The Witness* son solo algunos de los juegos que repasa Marçal en un libro imprescindible para cualquier amante de los puzles. El libro ya está a la venta, a un PVP de 22 euros.

El último lanzamiento que os presentamos se anunció hace ya tiempo, pero por fin está a la venta. Norma Editorial ha traído a España, totalmente traducido al castellano, el monumental *The Legend of Zelda: Arte y Artefactos*, un incunable de 424 páginas a todo color, dedicado en cuerpo y alma a la mítica saga de Nintendo.

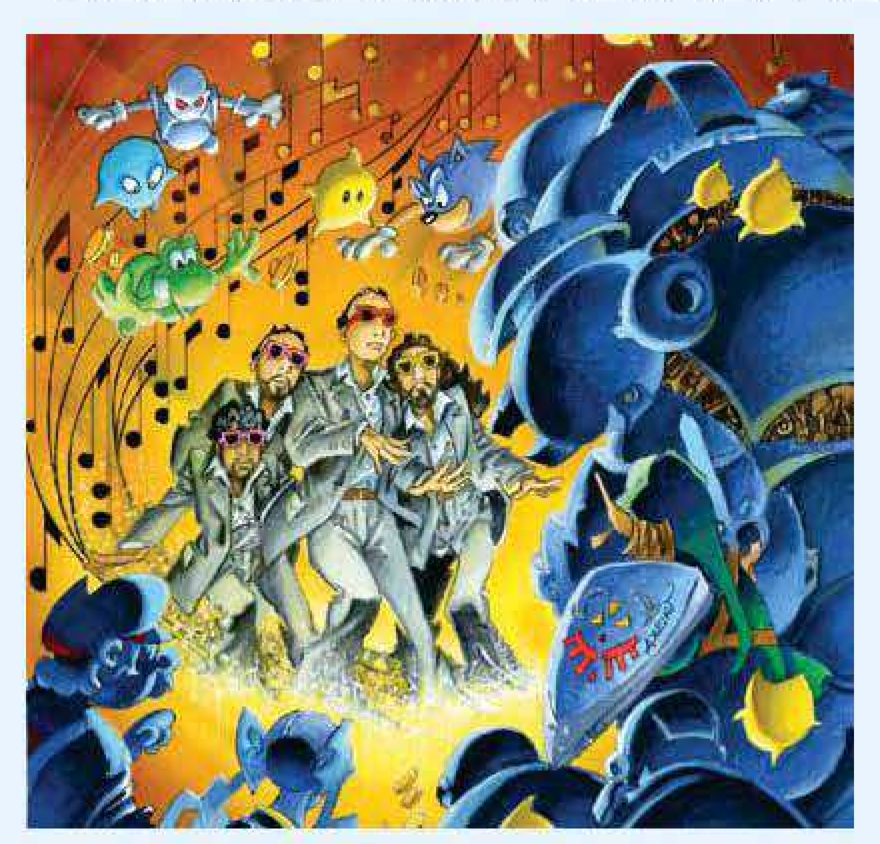
Entre sus páginas encontrarás arte conceptual de los héroes y villanos de las diferentes entregas de *The Legend of Zelda*, imágenes promocionales y otras rescatadas de las instrucciones originales, pixel art, bocetos, entrevistas a diversos miembros de Nintendo, como Yoshiki Haruhaha y Satoru Takizawa y como contenido exclusivo, ilustraciones de la última entrega de la saga, comercializada hace solo unos meses en Nintendo Switch y Wii U: *The Legend of Zelda Breath of the Wild.*

Arte y Artefactos se ha hecho de rogar, pero parece que la espera ha merecido la pena. La edición es sencillamente espectacular, empezando por las tapas del libro, decoradas con estampados dorados. Con semejante acabado, y dada la ingente cantidad de material que ofrece, el precio recomendado de 29,95 euros se nos antoja más que tentador.



RETRO BAND SYSTEMS LANZA SU PRIMER DISCO, EN DOS EDICIONES DISTINTAS

EL GRUPO, ESPECIALIZADO EN VERSIONAR CLÁSICOS DE VIDEOJUEGOS RETRO, ACABA DE EDITAR HIGH SCORES.



Durante los últimos años han demostrado su talento sobre el escenario en diversas ferias Retro, no solo versionando temas clásicos de videojuegos, sino acompañando en directo torneos de *Street Fighter II*. Ahora Retro Band Systems acaba de lanzar su primer disco, bautizado como *High Scores*, en el que versionan y adaptan, de manera magistral, los temas más conocidos de sagas como *Castlevania, The Legend of Zelda, Super Mario Bros* o *Sonic The Hedgehog*.

Los nueve cortes en los que está dividido el CD tienen nombres tan evocadores como *Castlevania Symphony of Blood, Ganon's Dungeon, King Calamari, Super Mario Suite, Sonic The Hedgehog RBS Zone* o *Kontora Loop*. Retro Band Systems está formado por Matt O'Haira (guitarras, programaciones y sintetizador), Gabriel Peso (teclados, programaciones y sintentizador), Tomás Merlo (bajo eléctrico) y Miguel Hiroshi (percusiones, flauta, handpan y kalimba).

El disco, grabado en un estudio de Granada durante el pasado abril, incluye un libreto a todo color de 16 páginas, diseñado por David Saavedra, con dedicatorias de Manami Matsumae (la compositora de la saga *Mega Man*) y el titán del Retro Juan Carlos Caballero, más conocido como Adonías.

La carátula de High Scores fue una de las últimas creaciones que realizó el gran Alfonso Azpiri antes de fallecer. Una obra de arte que no solo decora la edición estándar (12,95 euros): la edición limitada del disco (14,95 euros), a la venta en exclusiva en tiendas Game en formato digipack, incluye además una lámina a tamaño A3 con la ilustración de Azpiri.

STREET FIGHTER II REGRESA A SNES

LA REEDICIÓN FÍSICA DEL SFII DE SNES, A CARGO DE IAM8BIT SE AGOTÓ EN CUESTIÓN DE MINUTOS.

Visto y no visto. Los 5.500 cartuchos que ofreció Iam8bit en su página web volaron en cuestión de minutos. Y eso que no era precisamente baratos (100 dólares por unidad). Este sello, especializado en lanzar unidades limitadas de videojuegos y bandas sonoras, se asoció con Capcom para fabricar una nueva tirada de cartuchos de *Street Fighter II* (versión americana), con una atractiva carcasa roja en 4.500 de las unidades. Los otros 1.000 cartuchos, que se enviarán al azar a los compradores, están fabricados en plástico verde, transparente y fluorescente, en honor a Blanka.



NOS VEMOS LAS CARAS EN RETROWORLD 2017

LA MADRID GAMING EXPERIENCE VOLVERÁ A ALOJAR, UN AÑO MÁS, ESTA FERIA DEDICADA AL VIDEOJUEGO RETRO.

Madrid Gaming Experience abrirá sus puertas el próximo 27 de octubre, y en su interior, además de las últimas novedades en videojuegos y toda clase de competiciones de eSports, los fans del Retro encontrarán una zona dedicada en exclusiva a los sistemas clásicos. Retro World pondrá a disposición de los visitantes más de 300 máquinas, entre consolas antiguas, microordenadores clásicos, pinballs y recreativas legendarias. También ampliará la zona de tiendas respecto a la edición del año pasado y contará con el stand de Videojuegos Por Alimentos de ASUVIPA (sed solidarios, llevad productos no perecederos y os llevaréis a cambio alguna joyita Retro). Por supuesto, también rendirá homenaje a Alfonso Azpiri, con una exposición de ilustraciones originales y alguna sorpresa más.



SUSCRÍBETE A

retro GAMER

4 números de RetroGamer (1 año edición en papel + edición digital)

+ El libro Console Wars



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En **ozio.axelspringer.es/retrogamer**

Por teléfono en el **902 540 777**

Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de RetroGamer en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

---

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid.

No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.

Virtua Fighter

Los protagonistas de este revolucionario juego pueden parecer algo toscos, pero en los años noventa eran los personajes mejor animados que habían visto las recreativas. Nick Thorpe averigua cómo la gente de Sega AM2 llevó un renovado realismo al género de lucha.

Incluso el jugador menos versado en el género te podrá decir que *Virtua Fighter* fue el primer juego de lucha en 3D. Hasta la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas, cuando describía su galardón especial a Yu Suzuki, hablaba del juego como el que había generado el género de la lucha en 3D. El único problema es que no es estrictamente cierto.

Posiblemente no has jugado a *4D Sports Boxing*, una simulación deportiva de 1991 de Distinctive Software. No fue un mal juego en su momento: los luchadores hechos con un puñado de polígonos no parecían demasiado humanos, pero se movían convincentemente. Falló a la hora de impactar en el mercado; los juegos de lucha en 3D no se popularizarían hasta que más adelante, en aquella década, llegaron consolas capaces de mover gráficos en 3D. Sega había hecho un par de intentos de introducir lucha 3D en el mercado, pero sin el beneficio de los polígonos. *Holosseum* simulaba un entorno 3D

Los datos

- **» COMPAÑÍA:** SEGA
- **» DESARROLL.:** AM2
- **» LANZAMIENTO:** 1993
- **» PLATAF:** ARCADE
- **» GÉNERO:** LUCHA

Amos del dojo

YU SUZUKI
Director y productor

JEFF BUCHANAN
Diseñador

MICHAEL LATHAM
Productor ejecutivo, versión 32X



» [Arcade] Pese a una lista de movimientos más limitada en comparación, los movimientos característicos de los personajes, como este de Akira, están presentes.

» [Arcade] Si quieres ver cómo Lau machaca la cabeza de alguien contra el suelo desde todos los ángulos posibles, *Virtua Fighter* es tu juego.

» Se emplearon muñecos esquemáticos para las animaciones de testeo: este es el resultado de un simple lanzamiento.

con una pantalla curva y *Dark Edge* recurrió al escalado de sprites para simular profundidad. Ninguno hizo millonario a los dueños de los recreativos.

Así que *Virtua Fighter* no fue el primer juego de lucha en 3D, pero sí el primero realmente divertido de jugar y el primero en causar tanto impacto. ¿Cómo de grande fue? Bueno, incluso si ignoramos la influencia directa en la historia de los juegos de lucha en 3D, las secuelas, sus enormes ventas y la devoción de los fans, considera esto: fue la primera recreativa incluida en la colección permanente de videojuegos del Instituto Smithsonian. Por supuesto, la historia arranca en AM2, el equipo interno de Sega que produjo muchos de los revolucionarios éxitos de la casa.

Puede parecer extraño que AM2 se fijara en este género después de haber triunfado con juegos de carreras y de naves. Pero el jefe del estudio, Yu Suzuki, era fan del género (en una entrevista en 1994 con *Edge* expresó su admiración por *Fatal Fury 2* y *Samurai Shodown*, pero no por *Mortal Kombat II*, que creía que "habría sido un éxito mayor si no hubiera sido tan violento". Hablando con nosotros hoy, el veterano desarrollador, que está trabajando en *Shenmue III*, recuerda la dificultad de desarrollar con la placa de arcade Model 1: "Desde el principio quería poner en movimiento a formas humanas en 3D. Debido a la gran cantidad de procesamiento que implicaba, el primer juego que podíamos hacer era de conducción," explica. La tecnología en sí había tardado tres años en desarrollarse, y las 3D estaban aún en su infancia. "La experiencia ganada con *Virtua Racing* nos llevó hata *Virtua Fighter*."

Para ser más exactos, solo parte de esa experiencia se destinó a *Virtua Fighter*. AM2 se dividió en dos departamentos después de la producción de *Virtua Racing*. Diez miembros del equipo pasaron a la producción de *Virtua Fighter*, mientras una escisión más pequeña empezó a trabajar en *Daytona USA* con el nuevo hardware de Model 2. Esto resultó en una nueva tanda de fichajes en Sega, incluyendo a Tetsuya Kaku, que aterrizó directamente en este proyecto. "Trabajar en *Virtua Fighter* era trabajar en lo último en tecnología 3D, pero cuando me uní al equipo, el juego palidecía en comparación con los juegos de lucha en 2D que tenían éxito en Japón," explica el programador, que aún trabaja para Sega. Pero esa no era su mayor preocupación, según nos comenta: "Lo que más me agobiaba era trabajar con Yu Suzuki, famoso por ser muy estricto en el trabajo."

Alguien que no tenía esas inquietudes era Jeff Buchanan, antiguo marine y grafista en *Virtua Fighter*. Había conocido a su mujer mientras estaba en Japón, así que buscó trabajo en el país. "Por entonces no sabía que el tío que me estaba entrevistando era Yu Suzuki," explica. "Buscaba algún miembro extranjero para el equipo AM2, ya habían contratado a un programador francés, François Yves Bertrand, y les interesaba mi formación artística." Aún así, no fue eso lo que le procuró el trabajo. "Fue divertido, miró lo que había hecho y dijo 'Sí, me gustan tus diseños, pero estoy más interesado en que has enumerado una serie de artes marciales, y supongo que



Más de Yu Suzuki

AFTER BURNER
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1987

VIRTUA RACING
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1992

VIRTUA COP (IMAGEN)
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1994

tienes formación en el combate cuerpo a cuerpo por tu experiencia con los Marines. Nos gustaría que trabajaras con el equipo de animación para dar movimientos realistas a este juego de lucha en 3D que estamos haciendo.'"

La experiencia de Buchanan con el karate y el aikido era importante, porque Yu Suzuki buscaba una simulación relativamente realista (a pesar de su gusto por los juegos contemporáneos de lucha en 2D, no estaba interesado en incluir las técnicas más disparatadas, como las bolas de fuego o la teletransportación). "Incluso un arte marcial auténtico como el Quan Fa esconde muchos aspectos fascinantes," razona Suzuki. "Sabía que habría complicaciones en la búsqueda de realismo, y que sería un desafío expresar esas cualidades ocultas en una época de gráficos de bajo calibre, pero como arte marcial auténtico, el Quan Fa tenía algo romántico para mí. Sentía que no tenía más remedio que emplearlo."

¿Era ese tipo de conocimiento práctico que poseía Buchanan tan importante en realidad? "Esto era mucho antes de la captura de movimientos, todas las animaciones se hacían a mano. Acabamos con un montón de movimientos poco realistas creados por diseñadores sin experiencia en artes marciales," explica Suzuki. Su solución fue poco ortodoxa, pero efectiva: hizo que el equipo tomara clases de artes marciales. "Con una práctica básica de patadas y puñetazos, podíamos trabajar conociendo las mecánicas involucradas en ese tipo de movimientos." Buchanan recuerda la historia con una sonrisa. "¡Creo que a la mayoría no se les daba demasiado bien!"

Buchanan tenía el problema opuesto: básicamente, todo lo relacionado con los ordenadores le pillaba de nuevas, y su única experiencia previa eran unos conocimientos rudimentarios de BASIC en el Departamento de Defensa. "Una vez conseguí el trabajo recibí un curso intensivo de uno de los tíos del equipo acerca de cómo trabajar con los modelos que ellos construían y los puntos de control en SoftImage para animar un personaje," explica. "Después de dos semanas trasteando, hice una animación de ataque. La metieron en el juego y funcionaba, y Yu-san quedó muy contento. Así supe que podía hacerlo. A partir de ahí iba trabajando con el equipo en distintas combinaciones. Nos sentábamos, veíamos vídeos de artes marciales, y después nos levantábamos y nos filmábamos haciendo los movimientos."

> **"Nos sentábamos y veíamos vídeos de artes marciales, y luego repetíamos los movimientos"**
> Jeff Buchanan

Aún así, animar un cuerpo humano es un proceso complejo, especialmente cuando se hace a mano, y los modelos de personajes de *Virtua Fighter* eran muy detallados para los estándares del momento: estaban hechos con grupos de polígonos entre 1.500 y 2.300, y hasta podían mover los dedos de forma individual. "Básicamente teníamos una ligadura de tobillo, otra de rodilla, dos puntos de cadera (ambos podían moverse hacia los lados y doblarse adelante y atrás), otro a mitad de la espalda, dos puntos para los hombros, para los codos, las manos, una unión de cuello y otra para mover la cabeza," recuerda Buchanan. Había un mundo entre esto y animar los modelos de coches de *Virtua Racing*.

Hasta crear un simple puñetazo o patada llevaba mucho trabajo. "Consumía bastante tiempo: a los que eran mejores con el software de animación les comía un par de horas," recuerda Buchanan. "Pero conforme era más complicado el movimiento, sobre todo si había que rotar el cuerpo de algún modo, más tiempo había que dedicarle. Por supuesto, había problemas de timing y refinar cosas en la animación que había que dejar a los programadores, así que se revisaba todo continuamente." Un tipo de

» [Arcade] Kage puede lanzar a su oponente por los aires, dejándolo indefenso en el siguiente ataque.

» [Arcade] Lau es posiblemente el mejor personaje en el *Virtua Fighter* original: rápido, poderoso y capaz de echar al oponente rápidamente del ring.

Ocho sobre el tatami

Estas son las claves que debes saber acerca de los participantes en el World Fighting Tournament

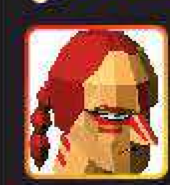
Lau Chan



Este pacífico hombre está consagrado a alcanzar la perfección en todos los objetivos que se fija. Habiendo conseguido el máximo galardón en la competición más pretigiosa del mundo para chefs chinos, Lau quiere intentarlo con las artes marciales.

Estilo Koen-ken
Edad 53
Origen China
Altura 169 cm
Peso 76kg
Grupo sanguíneo B
Profesión Chef chino
Hobby Poesía china

Wolf Hawkfield



De ascendencia nativoamericana, Wolf vivió en los bosques como leñador, hasta que un promotor de lucha libre lo conoció en un viaje. Wolf se hizo rápidamente famoso por ser invencible en el cuadrilátero. Entra en el torneo buscando un rival a su altura.

Estilo Lucha libre profesional
Edad 27
Origen Canadá
Altura 180 cm
Peso 100kg
Grupo sanguíneo O
Profesión Luchador
Hobby Karaoke



Jeffry McWild



El gran rival de este pescador no es otro luchador, sino el tiburón Satán de ocho metros. En su último encuentro, el animal casi lo mató y destrozó su bote. Entra en el torneo en busca del dinero del premio para comprarse otro barco.

Estilo Pancratium
Edad 36
Origen Australia
Altura 183 cm
Peso 111kg
Grupo sanguíneo A
Profesión Pescador
Hobby Música reggae

Kage-Maru



Este ninja ha tenido una vida durísima. Siendo adolescente su madre desapareció tras ser secuestrada. Unos años después, su aldea fue arrasada y su padre asesinado. Kage-Maru entra en el torneo en busca de venganza.

Estilo Hagakure-ryu Jujutsu
Edad 22
Origen Japón
Altura 173 cm
Peso 64kg
Grupo sanguíneo B
Profesión Ninja
Hobby Mahjong

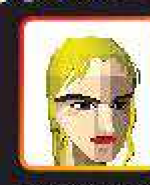
Pai Chan



Esta estrella del cine de acción es conocida por sus cambios de humor. Desprecia a su padre y antiguo entrenador, Lau. Dejó su casa a los 16 años tras la muerte de su madre, enfrentada al hecho de que Lau solo se preocupara del kung fu. Pai entra al torneo para derrotarlo.

Estilo Ensei-ken
Edad 18
Origen Hong Kong
Altura 166 cm
Peso 49kg
Grupo sanguíneo O
Profesión Actriz de acción
Hobby Baile

Sarah Bryant



Mientras investigaba las misteriosas circunstancias en torno al accidente de coche de su hermano Jacky, Sarah fue capturada y le lavaron el cerebro. Entrenada como una asesina, entró en el torneo con la misión de matar a su propio hermano.

Estilo Jeet Kune Do
Edad 20
Origen EE.UU.
Altura 168 cm
Peso 54kg
Grupo sanguíneo AB
Profesión Universitaria
Hobby Paracaidismo

Jacky Bryant



Después de un accidente en una competición automovilística de la que salió gravemente herido, Jacky pasó un tiempo aprendiendo artes marciales. Su hermana descubrió que no fue un accidente, y Jacky entra al torneo para resolver el misterio.

Estilo Jeet Kune Do
Edad 23
Origen EE.UU.
Altura 177 cm
Peso 72kg
Grupo sanguíneo A
Profesión Piloto profesional
Hobby Entrenar

Akira Yuki



Durante la Segunda Guerra Mundial la infantería japonesa fue entrenada en el arte marcial chino del bajiquan, conocido en Japón como hakkyoku-ken. El hombre que desarrolló esas técnicas las enseñó a su hijo y heredero Akira, que quiere ponerse a prueba.

Estilo Hakkyoku-ken
Edad 25
Origen Japan
Altura 176 cm
Peso 76kg
Grupo sanguíneo O
Profesión Entrenador
Hobby Kung-fu

Virtua Fighter

Fuera del torneo

Los personajes que nunca llegaron al torneo y otros secretos.



Muchos conceptos explorados durante el desarrollo de *Virtua Fighter* acabaron por no ser empleados. Aunque esto no es inusual, el contenido inédito de *Virtua Fighter* está bien documentado con imágenes anteriores al lanzamiento, además de metraje, material oficial y datos sobrantes en el propio juego. Para empezar, la mitad del reparto principal fue renombrado. Lau fue conocido como Lee y Tao en distintas fases, Kage-Maru era Yagyu, el apellido de Akira pasó de Ryuzaki a Yuki, y Jeffry fue anteriormente Willie Roberts.

Los personajes también pasaron por revisiones en su aspecto. El libro *Virtua Fighter Maniax* enseña a Pai en un ajustado traje de azafata de carreras, Jeffry tiene un peinado distinto y Jacky lleva casco.

Los luchadores no utilizados son los más interesantes de todos. Los fans estarán familiarizados con Siba, que aparece en versiones primitivas del mueble de *Virtua Fighter* y en capturas previas al lanzamiento, y que finalmente encontró un hueco en *Fighters Megamix*. También por el código anda perdido un marine que se da un aire al personaje de *Tekken* Prototype Jack. Se llamaba Jeff Buckman, un claro guiño a Jeff Buchanan. Finalmente, hay tres versiones de un personaje sin nombre en el arcade. No se sabe mucho de él, pero los fans especulan acerca de si puede ser descrito con una biografía sin dueño que alude a un universitario japonés experto en kárate llamado Takeru Ryushoji.

movimiento se reveló como el más difícil de todos: los lanzamientos. "De entre todas las combinaciones de movimientos, cuando un personaje agarraba a otro y lo volteaba, lanzaba o rodaba con él, esos eran los que más trabajo nos llevaban," explica Buchanan. No es una coincidencia que sean los movimientos más espectaculares, dañinos, y los más difíciles de ejecutar.

La animación no fue la única cosa que se complicó por el empleo de personajes humanos. "Al contrario que los coches, el cuerpo tiene gran cantidad de articulaciones que exigen algoritmos que deben ser procesados a altas velocidades. Además, la colisión entre cuerpos también precisaba de un procesado complejo, lo que generó gran cantidad de problemas," recuerda Suzuki. Aunque el hardware dedicado del Model 1 era capaz de escupir polígonos a velocidad increíble, la CPU de 16MHz NEC V60 en el corazón del sistema estaba algo más caduca, ya que databa de 1986. "Un problema que recuerdo estaba relacionado con la velocidad de la CPU," confirma Tetsuya Kaku. "Por entonces teníamos que diseñar algoritmos con mucho cuidado, empleando aritmética de coma flotante. Si un algoritmo se diseñaba mal, instantáneamente afectaba a la velocidad de ejecución del código."

Pese al uso de gráficos en 3D, la acción de *Virtua Fighter* tiene lugar en un plano 2D como otros juegos de lucha de la época. El único punto en el que se



» [Arcade] Majido es el más conocido de los personajes que no acabaron en el juego final, y acabó apareciendo en *Fighter Megamix* para Saturn.



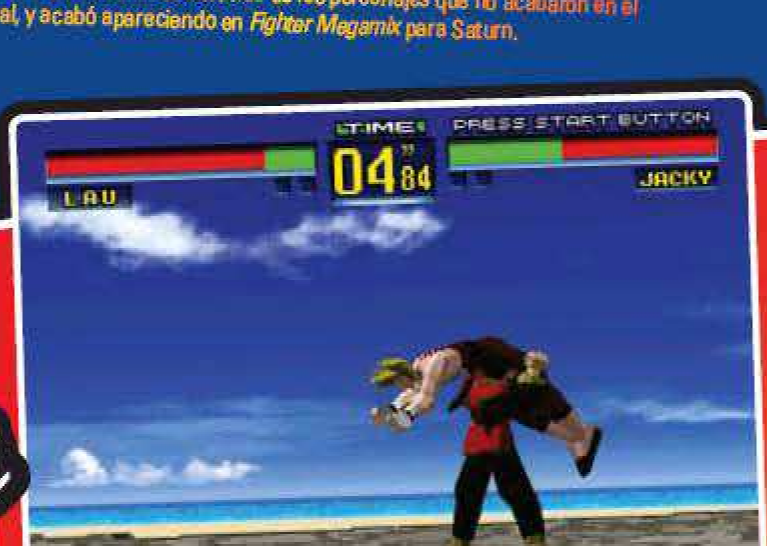
» [Arcade] Kage tiene los movimientos más peliagudos del juego. Este salto con doble patada arranca con una aparentemente inocua voltereta.

permite controlar el movimiento lateral es cuando un personaje es derribado: en ese punto el jugador puede rodar hacia la cámara o distanciarse de ella, con el objeto de evitar un ataque del contrincante. Esta fue una decisión consciente por parte del equipo AM2. "El concepto de 'Evasión' se consideró desde el primer *Virtua Fighter*," apunta Kaku. "Fue implementado parcialmente en *Virtua Fighter 2*, y ya oficialmente introducido con el botón extra de *Virtua Fighter 3*." Según Suzuki, la razón para no hacerlo en una primera ocasión era porque el concepto no terminaba de ser bien entendido por los jugadores. "Todo lo que estábamos haciendo era radicalmente nuevo, así que teníamos que intentar que el sistema fuera tan sencillo y comprensible como fuera posible," explica, antes de revelar que la evasión no fue la única novedad de juegos posteriores que ya se consideró implementar desde la primera entrega. "Podíamos haber incluido rings modificables y con ondulaciones, pero si hacíamos la curva de aprendizaje demasiado acusada, los jugadores se habrían resistido a repetir para aprender todos los detalles incluidos en el juego".

Tenemos un aspecto algo menos ortodoxo en las reglas de Virtua Fighter y es la introducción de la victoria por 'Ring Out', sacando al enemigo del cuadrilátero. Cada combate tiene lugar en un ring finito, y si sacas al oponente de él, ganas el asalto, sin importar la salud que le quede al contrincante. "Probamos distintas formas de decidir la victoria, pero cuando introdujimos este elemento sacado del sumo, tuve la impresión de que

Las conversiones

Estas fueron todas las conversiones que se lanzaron de Virtua Fighter.



SATURN 1994

■ Esta temprana conversión se juega estupendamente y mantiene mucho de la estética arcade, a lo que se suma la banda sonora remezclada con calidad CD. Por desgracia también sufre de terribles problemas con los polígonos y las zonas alejadas del escenario. No ofrece demasiado más allá del juego original.



32X 1995

■ Las impresionantes animaciones y diseño de *Virtua Fighter* sobrevivieron intactas a la conversión a 32X, y eso que los modelos poligonales tuvieron que ser severamente recortados. También hay extras adicionales muy majos, como ángulos de cámara seleccionables y un modo torneo.

“Las peculiaridades de cada estilo de lucha son únicas”
Yu Suzuki

» Una colaboración entre Marvel y Sega dio como fruto un comic en 1995 para celebrar el lanzamiento de la Saturn.

proporcionaba un interesante elemento de tensión,” explica Suzuki. “Me pareció muy original que las características del combate pudieran cambiar ajustando el tamaño de ring.” De hecho, el minúsculo ring de las fases de Sudden Death y el enorme ring de la fase de bonus cambian el estilo de juego significativamente, el primero favoreciendo las victorias rápidas y el segundo exigiendo KO.

Las versiones iniciales del juego usaron modelos de test, dando prioridad a los movimientos por encima de los personajes. “Mientras desarrollábamos el juego nos centramos en añadir tantos movimientos y técnicas como nos fuera posible. Entonces los fuimos ajustando, uno a uno,” explica Kaku. “Es un trabajo muy delicado que lleva horas, días y semanas. Yo supervisé todo el proceso, y otro equipo de AM2 se encargaba de ejecutarlo.” Cuando llegaron los personajes, el objetivo era que fueran suficientemente distintos unos de otros. “Hicimos un gran esfuerzo para que los estilos de lucha y diseños de personajes fueran muy diversos y subrayaran los rasgos individuales. Las peculiaridades de cada estilo de lucha son únicas,” dice Suzuki. “Empezamos por el Quan Fa (boxeo chino), y entonces pasamos a otras formas de combate, como la lucha libre.”

Para cuando el juego se presentó públicamente en el JAMMA de agosto de 1993, las mecánicas habían sido terminadas junto a un roster de ocho personajes. Uno de los más reconocibles no estaba: el saudí Siba. “Jacky iba a ser el luchador principal,” explica Kaku. “Entonces, llego Akira y decidimos lanzar el juego primero en Japón, lo que me parece una decisión lógica.” Akira no fue la única adición: se crearon más modelos, pero solo sobrevivió ese. “Según se acercaba la fecha vi que había que ir completando cosas para salir”, dice Buchanan de los últimos cortes.

V*irtua Fighter* fue lanzado en diciembre de 1993. Las primeras impresiones fueron favorables, pero no increíbles. “He jugado más de una hora y no he encontrado ningún movimiento especial que me haga olvidar *Street Fighter II*” opinaba Rik Skews en una reseña para *Computer & Video Games*. “Sega



SATURN (REMIX) 1995
■ Respondiendo a críticas al lanzamiento original de Saturn, Sega lanzó *Virtua Fighter Remix* con luchadores con texturas completas y un rendimiento más estable, entre otras mejoras. Cuidado con la versión Japanese Sega Net: no funcionará sin un modem que venía en el port de expansión de la Saturn.



PC 1996
■ La versión de PC se basa en el *Virtua Fighter Remix* de Saturn. Ofrece alta resolución, modo 640x480 y la posibilidad de usar modelos con o sin texturas en personajes y escenarios, aunque los escenarios sin texturas no son los mismos que en el arcade o Saturn. En PC modernos se ejecuta demasiado rápido.



PLAYSTATION 2 2003
■ *Virtua Fighter 10th Anniversary* es un híbrido extraño: personajes y movimientos de *Virtua Fighter 4 Evolution*, pero gráficos, música y reglas del original. No hay pasos laterales o formas de esquivar los lanzamientos. En USA era un bonus en *VF4E*, pero salió de forma independiente en Japón y como promo en Europa.



P&R: Michael Lathan

El histórico productor de Sega América explica cómo se hizo la versión de 32X



En los primeros artículos sobre la 32X, la prensa parecía dividida sobre si *Virtua Fighter* acabaría llegando o no al sistema. ¿Había alguna preocupación acerca de si el hardware podría con el juego?

Creo que el problema vino de que el equipo de *Virtua Fighter* tenía poco interés en la 32X. Creo que la veían como una plataforma que importaba más en Estados Unidos y Europa que en Japón, lo que no era demasiado justo, porque eran distintos mercados con distintas condiciones. Así que el proyecto pasó a otro equipo de Sega que usó el código básico del arcade. Se les pidió una prueba de concepto, y cuando el equipo de *Virtua Fighter* vio que se acercaba mucho al original, y bajo presión de Estados Unidos y Europa, accedieron a que se hiciera.

¿Qué aspectos del juego original se priorizaron durante la conversión?

Una vez el proyecto superó la fase de la prueba de concepto, el núcleo del equipo de *Virtua Fighter* se centró en otra cosa. Joe Miller se dio cuenta y se pasó por mi oficina. Dijo que necesitábamos impulsar la 32X, y *Virtua Fighter* era un título clave. Me dijo que tenía un equipo joven e independiente haciendo el port en Japón y que quería a alguien que presionara para crear algo que fuera más allá de un simple port. Quería demostrar que la 32X podía hacer más de lo que se había mostrado.

Así que lo primero que hice fue asegurarme de que el equipo estaba replicando bien la mecánica y no preocuparme de la fidelidad hasta el final. Tenía a gente de confianza ayudando (Eric Quakenbush, Erik Wahlberg, y Bill Person en EE.UU.). Portado paso a paso el juego perdería, pero podíamos hacerlo divertido, jugable y darle más opciones en consola, porque el equipo japonés estaba abierto a cualquier idea. Trabajaron más a tope que cualquier otro equipo con el que yo haya colaborado. Compartíamos un amor por los juegos de lucha, y por ello no tenían los prejuicios del equipo principal de *Virtua Fighter*.



¿Había presión para que los jugadores de 32X tuvieran algo por encima de la ya existente versión de Saturn?

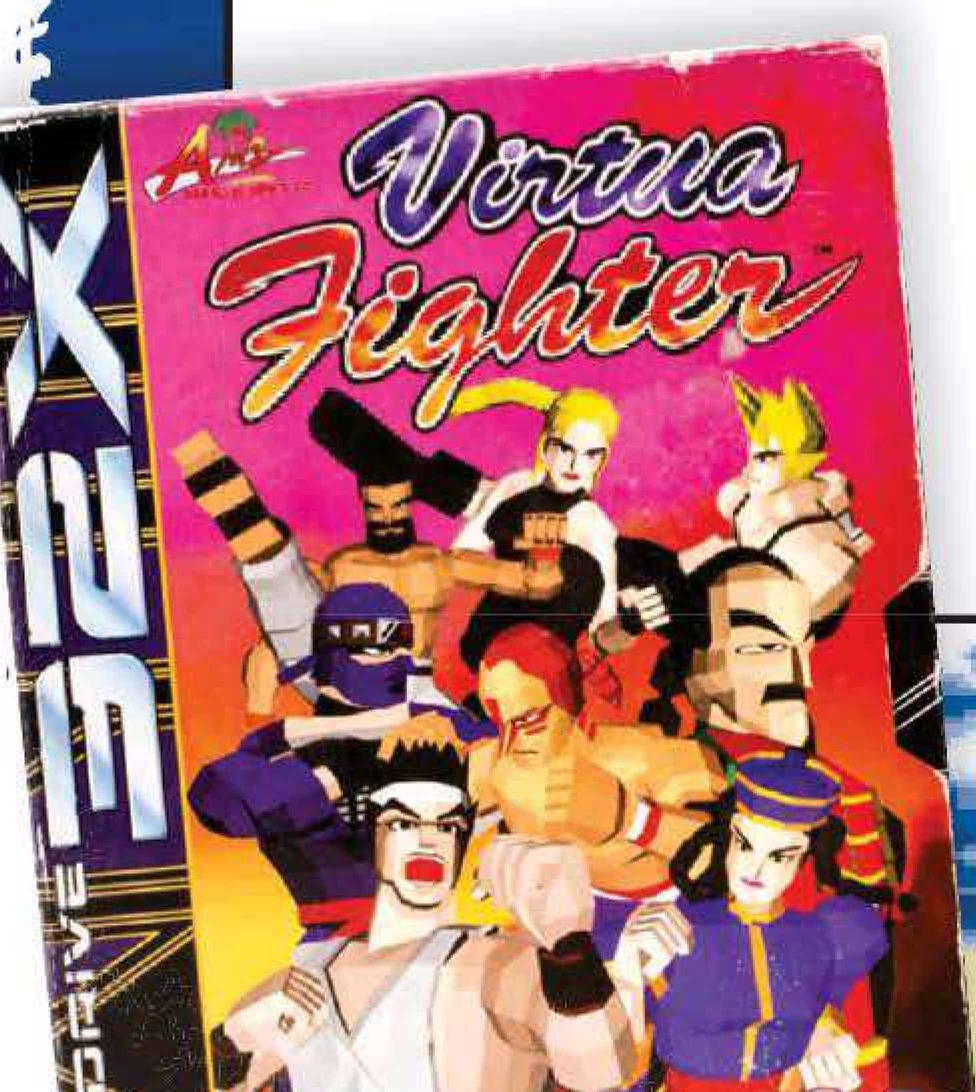
Sí, pero esa presión vino de mí mismo y el resto del equipo estadounidense. Habíamos aprendido mucho de *Eternal Champions*. Entendíamos que los ports domésticos tenían una rejugabilidad limitada si no se le añadían elementos competitivos. También vimos que el control de la cámara del arcade era limitado y añadimos ángulos dinámicos de cámara, así como trucos que permitían modificar las físicas del juego.

La versión 32X de *Virtua Fighter* fue bien recibida, pero llegó en un momento en el que el hardware estaba decayendo. ¿Fue visto el juego internamente como algo que podría disparar las ventas de 32X, o ese barco ya había zarpado?

Fue visto como algo crítico y ayudó a que las perspectivas de la 32X mejoraran, pero otros títulos planeados fueron ralentizados o cancelados, y el resto es historia. Ojalá hubiera podido ser título de lanzamiento.

He mencionado que Sega Japón no estaba muy feliz con el enfoque en Europa y Estados Unidos de *Eternal Champions*, especialmente el equipo principal de *Virtua Fighter*. Bueno, hay algo que no he explicado antes: cuando estábamos preparados para enviar el producto, se le enseñó la versión final al equipo principal de *Virtua Fighter*. Se enfadaron muchísimo. No les gustaron las adiciones o los cambios en el equilibrio del juego que habíamos creado. Así que se me llamó a una reunión con Joe Miller y Tom Kalinske donde Sega Japón dijo que no podíamos poner a la venta aquella versión, que tendríamos que esperar a una nueva que eliminaría todo lo que no gustaba. Así que todo se ralentizó.

Fue un precio enorme a pagar. Un par de meses después *Eternal Champions 3* fue cancelado por Sega Japón y la franquicia ha sido poco menos que fulminada de la historia de Sega. Yo conocía estos riesgos pero aún así decidí arriesgarme: no quería decepcionar a aquellos clientes que compraron una 32X o cualquier título que llevara nuestros nombres. Habría hecho lo mismo hoy.



» Otra de las animaciones de testeo que se utilizaron durante el desarrollo.

▶ debe ser elogiada por ampliar los límites de las recreativas, tal y como hizo con el R-360, que era todo aspecto y nada de sustancia, y esto es por desgracia lo mismo," concluía, dándole al juego un 83%. Pero con el tiempo, las opiniones empezaron a cambiar. "Cuando *Street Fighter II* llegó a los salones recreativos a principios de 1991, algunas revistas le dieron de lado," remarcó *Edge* en una previa de la conversión para Saturn. "El atractivo jugable de *Street Fighter II* tardó tiempo en salir a la superficie, pero una vez sus cualidades se hicieron obvias, el efecto bola de nieve convirtió el juego en fenómeno de proporciones gargantuescas. Y muchos podrían decir que lo mismo está pasando ahora con *Virtua Fighter*," continuaba el artículo. "En los últimos meses, los fans de las recreativas japonesas han enloquecido con el juego, y lo que inicialmente muchos decían que era torpe y vacío, está demostrando tener un considerable grado de profundidad." Kaku recuerda bien cómo comenzó la fiebre. "Solía jugar a *Virtua Fighter* en los recreativos casi cada día. Jugaba con todos los personajes, pero mi favorito era Wolf," dice el programador. "¡Gané 30 partidas seguidas contra jugadores ordinarios!"

Inesperadamente, los jugadores fueron descubriendo movimientos especiales y controlando el entonces insusual acto de continuar golpeando a un jugador que estaba en el aire. *Virtua Fighter* tenía, en efecto, esa profundidad escondida. Para cuando llegó la conversión para Saturn en noviembre de 1994, los críticos estaban convencidos. La review de 9/10 de *Edge* decía que "aunque los personajes tienen buen aspecto en las imágenes, es la animación lo que les da la vida," describiéndolos como "un roster muy equilibrado que ofrece distintos grados de



» [Arcade] Pai tiene movimientos que interceptan los golpes del contrincante, lo que lo hace perfecto para vencer a jugadores predecibles.

» Antes de la conversión de Saturn, se experimentó con la reducción de polígonos en máquinas Silicon Graphics.

"Virtua Fighter tenía pocos polígonos con expresividad"
Yu Suzuki

poder, velocidad o agilidad." Otras revistas estaban igualmente impresionadas. "A combos que pueden rivalizar con *Street Fighter VF* les suma movimientos muy cachondos (puedes hacer malabares con tu enemigo con una serie de puñetazos)," apuntaba Steve Merrett en una crítica de 96% en *Mean Machines Sega*. Rad Automatic declaraba que era "obviamente el fruto del trabajo de alguna fuerza sobrenatural" en la review de 94% de *CVG*. *Ultimate Future Games* decía que era "el juego que mató a las máquinas de 16 bits" en su reseña de 96%.

El juego funcionó bien en Occidente, pero no tanto como habría podido por un par de circunstancias. Por una parte, era una máquina recreativa muy cara. Por otra, en la versión doméstica el alto precio de la Saturn le afectó, como lo hizo el estupendo aspecto de *Battle Arena Toshinden* para PlayStation. Pero en Japón, *Virtua Fighter* no fue solo un juego: fue un fenómeno. Jugadores de alto nivel como Shinjuku Jacky y Ikebukuro Sarah se hicieron famosos por su participación en torneos e incluso colaboraron en guías para jugadores que enseñaban cómo mejorar. Hubo merchandising (vídeos con partidas, mangas, bandas sonoras y, más tarde, una serie de animación). Cuando los lectores de *Famitsu* eligieron sus 100 juegos favoritos de 2006, *Virtua Fighter* quedó el 39, por delante de *Sonic*, *Metal Gear Solid*, *Pokémon*, *Super Mario World* o *Tetris*. De hecho, los únicos juegos de lucha que entraron fueron este y *Street Fighter*.

La popularidad de *Virtua Fighter* fue tal que desató una serie de secuelas directas y spin-offs, y Suzuki consideró usarlo como punto de partida para un ambicioso RPG de *Virtua Fighter* protagonizado por Akira. "Era nuestra primera experiencia con un RPG a gran escala, así que en vez de partir de cero, pensamos que sería más seguro construirlo sobre la reputación y elementos de *Virtua Fighter*," explica. "Según avanzaba el desarrollo, pensamos que el contenido merecía su propia marca, así que creamos *Shenmue*. Akira pasó a ser Ryo."



Todo el legado de Virtua Fighter se extiende más allá de su propia descendencia lineal. Seiichi Ishii dejó Sega tras completar *Virtua Fighter*, y acabó siendo director y diseñador jefe del *Tekken* de Namco, principal competidor de la saga de lucha de Sega. Después fundó Dream Factory, creando otros juegos de lucha en 3D como los *Tobal*. *Dead Or Alive* también estuvo muy influido por *Virtua Fighter*, y lo reconoció con personajes invitados como Akira, Pai, Sarah y Jacky en *Dead Or Alive 5*. Incluso los juegos que no se beneficieron de miembros del primitivo equipo de *Virtua Fighter* le deben mucho en aspectos tan influyentes como los saltos absurdos, los combos malabares, las victorias por expulsión del ring o la falta de proyectiles, que eran raros en 1993, pero que juegos posteriores lo incluyeron como influencia.

Mirando atrás a *Virtua Fighter*, está claro que el equipo es consciente de la importancia de lo que crearon, y son capaces también de reconocer sus limitaciones. "*Virtua Fighter* tenía muy pocos polígonos expresivos y estaba limitado por la potencia de la máquina que lo alojaba, lo que daba ese aspecto tan peculiar y poco agradable a los personajes," dice Suzuki. "Fue todo un desafío trabajar con estos luchadores que parecía que estaban hechos con cajas de cartón. Dar cierta belleza a los personajes femeninos fue especialmente dificultoso. ¡No tienes más que ver cómo quedó Pai!" Pero todo el mundo tiene que aprender a andar antes de poder correr, y *Virtua Fighter* fue un primer paso muy importante. "Para cuando nos pusimos con *Virtua Fighter 2* pudimos usar texturas, lo que le dio a todo mejor aspecto. Es asombroso pensar en el largo camino hacia el realismo que han recorrido los personajes del último *Virtua Fighter* teniendo en cuenta cómo eran en el *Virtua Fighter* original," añade.

Para Kaku el principal problema eran los bugs. "Unos cuantos movimientos y técnicas pueden ejecutarse usando combinaciones de botones y ritmos de pulsación inesperados. En una palabra… bugs. Pero esos bugs mantienen el juego equilibrado, lo que es muy inusual. Estos pequeños toques son los que me hacen pensar que *Virtua Fighter* se mantiene en pie gracias a muchos milagros poco comunes," apunta, antes de explicar por qué está tan orgulloso del proyecto. "Fue emocionante trabajar con una tecnología tan innovadora como programador. Pude aprender cómo funcionaba la CG en tiempo real antes que nadie, y eso fue un gran impulso para mi carrera. Lanzar el primer juego de lucha en 3D es mi logro más respetado." ✱

CARIÑO, HE ENCOGIDO LA SNES

Tras el éxito de NES Mini todos sabíamos que Nintendo no tardaría en repetir la jugada. Es hora de repasar lo que nos espera dentro de las diminutas tripas de la SNES Mini…





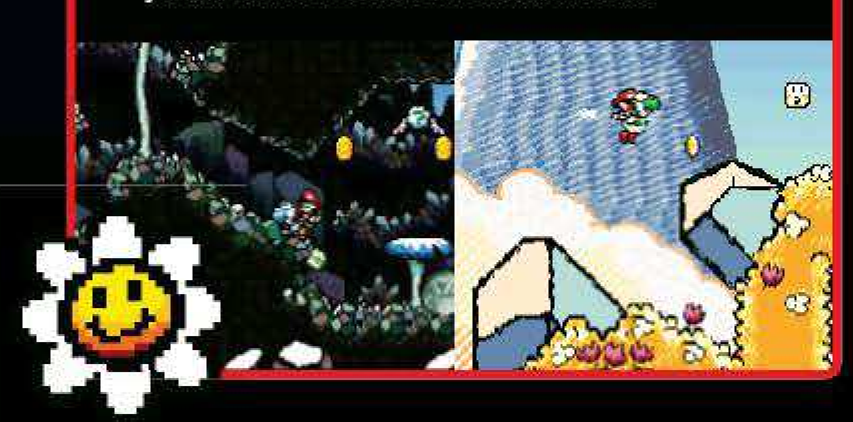


YOSHI'S ISLAND

UNA NIÑERA DE COLOR VERDE

NINTENDO, 1995

La estética "artesanal" de *Yoshi's Island* fue la respuesta de Shigeru Miyamoto al brillo prerendizado de *Donkey Kong Country*. Una apuesta artística tan arriesgada como exitosa que ha hecho posible que, más de 20 años después, los gráficos no hayan envejecido un ápice. *Yoshi's Island* es un juego sensacional que deja patente esa inventiva en el diseño de niveles que diferencia a los *Mario* del resto de plataformas. Aunque los berridos del pequeño Mario nos sacaron de quicio en su día, y lo siguen haciendo, es imposible no enamorarse de cada escenario, enemigo y jefazo final de esta colorida delicia.







STREET FIGHTER II TURBO

PIQUES MÁXIMOS

CAPCOM, 1993

Pocos juegos han alcanzado el impacto que tuvo *Street Fighter II* a principios de los 90. Esta revisión del clásico de Capcom destrozó muchos pads y seguirá haciéndolo dos décadas después. Comparado con el original, *Turbo* despliega combates más rápidos, nuevos movimientos y la posibilidad de encarnar a los cuatro jefes. Curiosamente, la Super Famicom Mini incluye el *Super Street Fighter II* en lugar de este, pero seamos honestos... ¿Alguien va a echar en falta a Dee Jay? ¿Y a T.Hawk?

F-ZERO

¡PISA EL TURBO A TOPE!

NINTENDO, 1990

La SNES Mini no habría estado completa sin el primer embajador del Modo 7. Utilizar el scaling y las rotaciones para crear los circuitos fue algo increíble que se tradujo en velocidades de vértigo y curvas demenciales que volaron la cabeza a los jugadores. Pero *F-Zero* era mucho más que una demostración de músculo tecnológico. Nintendo EAD creó un arcade de conducción tan exigente como adictivo, coronado por las sensacionales melodías creadas por Yumiko Kanki y Naoto Ishida. Seguimos sin entender por qué llevamos 13 años sin ver una nueva entrega de la franquicia. ¿A qué esperas, Nintendo?

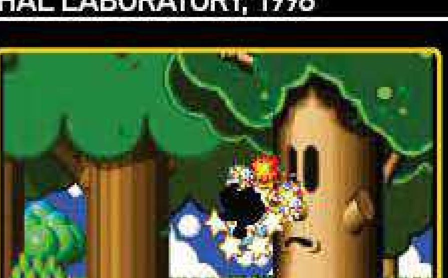


KIRBY SUPER STAR

CONSTELACIÓN DE MINIJUEGOS

Kirby derrochaba tanto potencial que en HAL decideron crear un cartucho ¡Con 9 juegos!

HAL LABORATORY, 1996



SPRING BREEZE
■ HAL decidió simplificar el *Kirby's Dream Land* de GB para crear este remake de SNES, bautizado como Spring Breeze.



THE GREAT CAVE OFFENSIVE
■ Esta aventura convierte a Kirby en un explorador en busca de 60 tesoros, entre ellos la Trifuerza, a lo largo de cuatro áreas.



MILKY WAY WISHES
■ El juego más largo del recopilatorio, en el que Kirby llega a visitar nueve planetas, mientras adquiere nuevas habilidades.



DYNA BLADE
■ El pájaro Dyna Blade está atacando los cultivos y solo Kirby podrá detenerlo en este plataformas de 4 fases.



MEGATON PUNCH
■ Dos jugadores, en plan karateka, deben demostrar su fuerza rompiendo dos bloques... y el planeta.



THE ARENA
■ Este modo supervivencia nos enfrentaba a 26 jefazos en 19 rondas. ¡La bola rosa contra todos!

GOURMET RACE
■ Kirby y Dedede compiten en una carrera diseñada para los más glotones. Zampa todo lo que puedas antes de alcanzar la meta.



REVENGE OF META KNIGHT
■ En este plataformas Kirby debe destruir la nave de Meta Knight para salvar Dream Land. Ojo al contador de tiempo.

SAMURAI KIRBY
■ En este épico duelo samurái (amanecer incluido), ambos jugadores deben apretar cualquier botón en cuanto aparezca la señal en pantalla.



SUPER METROID

ETERNA SAMUS

NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS, 1994

Una obra maestra que, como el vino caro, mejora con los años. Nintendo intentó superarse con *Metroid Fusion* y *Zero Mission*, dio el salto al género FPS con la saga *Metroid Prime* e incluso parió aquel extraño spin-off llamado *Federation Force*. Pero ninguno de ellos, y hablamos de auténticos juegazos (menos FF), logró superar la magia de la inolvidable entrega para 16 bits. *Super Metroid* pulió la fórmula del original de NES, haciendo la aventura menos inhóspita y mucho más divertida. Una banda sonora memorable ponía la guinda a la exploración del planeta Zebes, escenario de uno de los mejores cartuchos de SNES de la historia.

FINAL FANTASY VI

EL SHOW DE KEFKA PALAZZO

SQUARESOFT, 1994

El sexto capítulo de FF, rebautizado como *Final Fantasy III* por los yanquis, justifica por si solo la adquisición de la SNES Mini. Empezando por el hecho de que no fue distribuido aquí en su momento. La música de Nobuo Uematsu, ejecutada de manera prodigiosa por el chip de sonido de SNES, envolvía una trama repleta de situaciones inolvidables. Desde el tren que conducía a las almas al Más Allá hasta cierta visita a la ópera (el Aria di Mezzo Carattere sigue poniendo los pelos de punta). ¿Y qué decir de los personajes? ¿Y de Kefka, el mejor villano de la historia de los *Final Fantasy*? Sephirot no le llegaba ni a la suela de los zapatos.





SUPER GHOULS 'N GHOSTS

MIL MANERAS DE MORIR

CAPCOM, 1991

Si crees que los *Dark Souls* son el summum de la dificultad, es que jamás has probado un juego de la saga *Ghosts 'N Goblins*. Capcom creó en exclusiva para SNES esta nueva aventura de Sir Arthur, al que dotó de doble salto (a cambio nos privaron de la posibilidad de disparar hacia arriba). *Super G'nG* arranca a lo grande, con terremotos, olas gigantescas y unas melodías magistrales para después ir apagándose poco a poco en las últimas fases. En cualquier caso, este clásico no podía faltar. Las nuevas generaciones deben aprender lo que es el dolor.



EARTHBOUND

10 DATOS SOBRE EARTHBOUND

APE / HAL LABORATORY, 1994

***Earthbound* alcanzó la categoría de juego de culto no solo por su enorme calidad, sino por el hecho de que jamás llegó a Europa.** Tras décadas convertido en uno de los ítems más codiciados (y caros) de eBay, Nintendo nos dio una alegría al incluirlo en la eShop de Wii U. Si aún no has visto a Ness y sus amigos en acción, te envidiamos. Vas a alucinar.

ORO GRIS

■ Durante muchos años se convirtió en el Grial para los coleccionistas de SNES, que llegaron a pagar por él sumas demenciales en eBay.

DE TRACA

■ Parece increíble pero en su día fue un fracaso de ventas en EE.UU., debido a sus gráficos simples y elevado precio (70$).

ADIÓS MEDIEVO

■ Olvídate de espadas y hechizos: *Earthbound* se desarrollaba en Eagleland, una caricatura de la América moderna.

CAFÉ CRIMINAL

■ La lista de enemigos era delirante: arte abstracto, vómitos, hippies o tazas de café.

MOTHER 2

■ *Earthbound* es la única entrega de la saga *Mother* que llegó a Occidente. La primera debutó en FC y la última en GBA.

CALDO DE PESADILLAS

■ Es conocido por acoger una de los duelos contra un jefe más perturbadoras jamás vistas en un sistema Nintendo.

UN SALVADOR CON GORRA

■ El protagonista, Ness, era informado por un insecto alienígena de su destino como salvador del mundo.

PURAMENTE CASUAL

■ *Earthbound* estaba repleto de guiños a la cultura pop, incluyendo The Beatles y Monty Python.

VIAJE ALUCINANTE

■ En un momento dado, te adentras en una mazmorra viviente que antes era un hombre.

ARGG, ¡MIS OJOS!

■ Algunos de los flashes de las batallas se retocaron en el lanzamiento para Consola Virtual y nos tememos que aquí también.



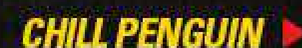
MEGA MAN X

ROBOTS A GO-GÓ

CAPCOM, 1991

La saga *Mega Man X* rompió con la estética y algunas tradiciones de la franquicia original, para incorporar nuevas habilidades y personajes, como Zero. Aunque sí conservó la estructura no lineal de los *Mega Man* de NES, con unos jefes igual de diabólicos. Esta es la lista de robots a los que tendrás que neutralizar:





ARMORED ARMADILLO

■ Este Maverick Hunter siguió a Sigma en su rebelión. Como ya has adivinado, su ataque consiste en hacerse una bola y ponerse a rodar.

FLAME MAMMOTH

■ Esta suerte de elefante robótico escupe petróleo y el impacto de sus saltos sacude la tierra, dejándote aturdido.

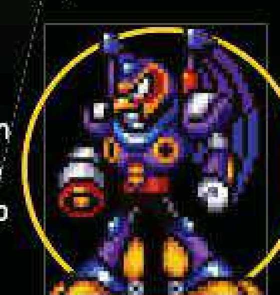
CHILL PENGUIN

■ Abandonó el aburrido Polo Sur para unirse a la rebelión reploide. Se desliza por el suelo, dispara fragmentos de hielo y es capaz de congelarte con su aliento.



STORM EAGLE

■ Al principio intentó detener la rebelión de Sigma, pero tras ser derrotado no le quedó otra que unirse a ellos. Mucho ojo a sus ataques desde el cielo.



STING CHAMELEON

■ Este maestro del disfraz puede camuflarse en el entorno para atacarnos por sorpresa. Usa el Boomerang Cutter para neutralizarlo.



SPARK MANDRILL

■ Este simio utiliza la electricidad como arma. Antes de enfrentarte a él consigue la Shotgun Ice a manos de Chill Penguin y podrás vencerle sin problemas.



BOOMERANG KUWANGER

■ Se unió a la Sigma por pura lógica. Su nombre arroja bastantes pistas sobre su arma favorita: el Boomerang Cutter. Para derrotarle, nada como el Homing Torpedo.



LAUNCH OCTOPUS

■ Sus cuatro tentáculos disparar misiles que te perseguirán por la pantalla. Aunque su ataque estrella es un torbellino que absorberá tu energía.



SECRET OF MANA

ODISEA COOPERATIVA

SQUARESOFT, 1993

¿Cual es la aportación más sorprendente de *Secret Of Mana* respecto al resto de RPG de SNES Mini? El multijugador. Su mecánica se asemeja más a la de un *Zelda* que a los otros RPG del catálogo, gracias a sus combates en tiempo real. Aunque no seas fan del género, no subestimes esta maravilla. Es tan hermoso como divertido, aunque no permita el uso de tres pads (la consola solo lleva dos), como sí hacía el original.



CONTRA III: THE ALIEN WARS

DOS CONTRA TODOS

KONAMI, 1992

Siempre se ha dicho que uno de los puntos flacos de la SNES era su lenta CPU, pero nadie lo diría tras ver en acción este clasicazo. El único *Contra* que se comercializó en SNES derrocha pirotecnia, jefes alucinantes y unas melodías que harían bailar a un muerto. Y podrás jugar a dobles con un amigo encarnando a dos señores, en lugar de los robots que aparecían en el *Super Probotector* que llegó a Europa.

NO NECESITAN PRESENTACIÓN

Estos clásicos vendieron, en conjunto, más de 46 millones de cartuchos, así que vamos a asumir que ya los conoces...

SUPER MARIO WORLD

NINTENDO, 1990

■ Uno puede ser seguero hasta la médula y reconocer, perfectamente, que estamos ante el mejor plataformas jamás creado para una consola de 16 bits. Conseguir las 96 estrellas te mantendrá ocupado durante semanas, incluso si te lo acabaste en la SNES original.



DONKEY KONG COUNTRY

RARE, 1994



■ Los gráficos prerendizados ya no tienen el mismo impacto que en los 90, pero un buen diseño de niveles y mecánicas es intemporal. Con *Donkey Kong Country* Rare se puso a la altura del mismísimo Miyamoto. Enchufad el 2º mando para jugar a dobles.

SUPER MARIO KART

NINTENDO, 1992

■ Nació como una demo técnica del *F-Zero* para dos jugadores y acabó convirtiéndose en una de las sagas más divertidas y exitosas de Nintendo. Circuitos delirantes y puñeteros en Modo 7 para un clásico que justifica por si solo la incorporación del segundo pad en SNES Mini.



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

NINTENDO, 1986



■ El gran clásico regresa en toda su gloria, con Link explorando Hyrule, por partida doble, para rescatar a Zelda. Además, es un juego perfecto para introducir a los pequeños de la casa en los Action RPG si el rol puro y duro de *Earthbound* y *FF VI* les agobia.

STAR FOX

NINTENDO/ARGONAUT, 1993

■ Sus polígonos puede que hayan envejecido, pero su mecánica y diseño de niveles conservan toda la frescura del primer día. Además, no te va a quedar otra que enfrentarte a él de nuevo, porque es la llave para desbloquear cierta 'sorpresita'. Pasa la página y lo descubrirás.



SUPER PUNCH-OUT!!

LOS NUEVOS CONTENDIENTES

NINTENDO, 1994

***Super Punch-Out!!* recuperó con gracia y salero el diseño de la recreativa original, con el que mantiene más puntos en común que respecto al clásico NES.** Con sus enormes sprites, este arcade de boxeo exprimió la SNES al máximo. Aquí tienes la lista de púgiles que te esperan sobre el ring...



GABBY JAY Este veterano de 56 años quiere añadir una segunda victoria a su récord de 1-99. Tendrá pelazo, pero es más blando que las natillas.



BEAR HUGGER Más te valdrá aprender a esquivar, porque este leñador canadiense es letal. ¿Un boxeador con peto? ¿Eso es legal?



PISTON HURRICANE Como su primo japonés Piston Honda, es poderoso pero frágil. Cuidado con su patentado combo 'Piston Rush'.



BALD BULL El legendario púgil turco regresa al cuadrilátero, y su ataque 'Bull Rush' es más letal que nunca. ¡Es capaz de dejarte K.O. de un sólo leñazo!



BOB CHARLIE Tu primer oponente en el Major Circuit es un jamaicano fanático del reggae. Su uppercut 'Shuck And Jive' es demoledor.



DRAGON CHAN Soltar espectaculares, y tremendamente ilegales, patadas aéreas es la táctica favorita de este nativo de Hong Kong.



MASKED MUSCLE Este rastrero luchador mexicano utilizará todo tipo de tretas para romper tu concentración... y tus costillas.



MR SANDMAN Su apodo pugilístico no es casual. Este señor es capaz de mandarte a dormir de un simple sopapo. Que sueñes con los angelitos.



ARAN RYAN El hijo predilecto de Dublin es un boxeador bastante temperamental, y con poca fortuna a la hora de elegir peluquero.



HEIKE KAGERO Aunque parezca difícil de creer, viendo su aspecto, este actor de kabuki solo tiene 19 años. Ojito con su 'Mirage Dance'.



MAD CLOWN Este payaso sí que da miedo, y no el del remake de IT. Abandonó su carrera como tenor por una crisis nerviosa. Y lo pagará contigo.



SUPER MACHO MAN Este Adonis de sienes plateadas ya no es tan duro como en NES, pero teñirá su moreno con tu sangre de un guantazo.



NARCIS PRINCE ¿Cómo ha podido llegar este niño bonito de Londres a la cima del boxeo sin dañarse la cara? Porque es un maestro de la finta.



HOY QUARLOW ¡Venga, hombre! Aunque se trate de un anciano caballero... ¿Quién le ha permitido subirse a un ring con un garrote? Esto huele a tongo.



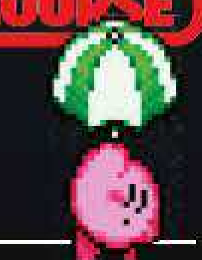
RICK BRUISER Cuidado con sus saltos: al aterrizar sacudirá el ring y te inmovilizará, para acto seguido dejarte sin dientes de un derechazo.



NICK BRUISER ¿Te ves capaz de derrotar a un tipo invicto con un récord de 42-0? Probablemente no, pero aquí hemos venido a divertirnos.

KIRBY'S DREAM COURSE

LA ELECCIÓN DEL HIPSTER



HAL LABORATORY, 1994

Si hubiera un premio a la incorporación más inesperada en el catálogo de SNES Mini ese sería para *Kirby's Dream Course*. Este minigolf isométrico te desafiará a lanzar a Kirby a través de pistas delirantes, con la gracia añadida de que el hoyo no se hará visible hasta que elimines a todos los enemigos. No es mal juego, pero la física de la bola acaba siendo frustrante, y es con diferencia el juego más flojo del catálogo de la miniconsola. Sinceramente, se lo podrían haber ahorrado para darnos a cambio el *Super Soccer*, que sí aparece entre los juegos incluidos en Super Famicom Mini. O el *Super Tennis*, caramba.





SUPER CASTLEVANIA IV

OCCIDENTE WINS

KONAMI, 1991

No entendemos por qué Nintendo ha dejado fuera del catálogo de Super Famicom Mini este clasicazo. Al menos, en este caso, los occidentales hemos salido ganando. *Super Castlevania IV* tiene una estética peculiar que no todos apreciarán, pero despliega el mejor látigo de toda la saga, una banda sonora inmortal y efectos gráficos de los de parar de jugar para levantarse a aplaudir. No en vano, entre sus responsables se encontraban algunos de los futuros Treasure. ¿*Vampire's Kiss*? Una castaña comparado con este.

SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS

MARIO, EN CIFRAS

5 razones para recuperar la primera incursión de Mario en los RPG

SQUARESOFT/NINTENDO, 1996

HÉROE DE PAPEL

■ A los fans de los *Paper Mario* les interesará saber que aunque *Mario RPG* no es un predecesor directo de la saga, sí lo es espiritualmente. No tardarán en comprobarlo.

AMBICIÓN Y VISIÓN

■ *Super Mario RPG* fue un tardío y ambicioso lanzamiento para SNES que ocultaba el chip SA-1 dentro del cartucho. Esto dio como resultado unos hermosos gráficos pre-rendizados.

EXTRAÑA ALIANZA

■ No todos los días se puede ver a Mario y Bowser formando equipo, pero es lo que sucede en *Mario RPG* después de que la Smithy Gang invada el Reino Champiñón. El enemigo de mi enemigo es...

INÉDITO EN EUROPA

■ A muchos no les sonará demasiado este juego, ya que no fue distribuido en su día en Europa. Hasta ahora solo era accesible en el viejo continente a través de la eShop.

MADE IN SQUARE

■ Aunque Squaresoft lo desarrolló bajo la supervisión de Nintendo, la mano de los creadores de *Final Fantasy* se nota en cada pixel y en cada punto de experiencia. Luego romperían la amistad.

STAR FOX 2

EL INVITADO SORPRESA

NINTENDO/ARGONAUT, 1995/2017

Muchos de los que lograron reservar una SNES Mini a tiempo (aunque Nintendo asegura que habrá unidades para todos, a diferencia de lo sucedido año pasado con NES Mini), realizarán el mismo ritual nada más enchufarla al televisor: Arrancarán inmediatamente *Star Fox* para completar el primer nivel. '¿Y por qué?' te preguntarás. Porque esa será la única manera de desbloquear *Star Fox 2*, el único juego 'oculto' dentro del catálogo de la miniconsola.

Star Fox 2 fue anunciado en su día por Nintendo pero acabaron cancelando el proyecto justo cuando estaba a punto de completarse. Durante más de 20 años, el juego estuvo hibernando en los archivos de la compañía. Aunque algunos prototipos acabaron filtrándose por la Red a lo largo de los años, la versión final jamás se mostró en público. Hasta ahora. Nintendo decidió que ya era hora de resucitar el juego, y en lugar de ofertarlo en su eShop, lo han convertido en el gancho con el que atraer a todos aquellos fans de la SNES que aún se resistían a los cantos de sirena de la miniconsola.

Al igual que el original, *Star Fox 2* es un shoot-'em-up espacial que recurrió al chip SuperFX para gestionar gráficos poligonales que la SNES no podía manejar por si sola. La secuela es menos lineal que su predecesor, permitiendo a los jugadores elegir con total libertad dónde combatir al enemigo. Y al igual que en los últimos juegos de *Star Fox*, el Arwing no solo vuela: también se transforma en un walker con el que caminar sobre determinados planetas.

Si eres un mitómano de *Star Fox*, aquí tienes por fin el Santo Grial de la saga. Si no es tu caso, al menos podrás disfrutar de un cartucho inédito hasta la fecha. Sinceramente, a estas alturas ya pensábamos que jamás llegaría a ver la luz. Por lo menos, legalmente.



P&R: DYLAN CUTHBERT

El antiguo programador de Argonaut nos habla de esta "cancelada" secuela.

***Star Fox 2* estaba casi completado a mitad de los 90 ¿Por qué no salió?**
PlayStation y Saturn acababan de desembarcar y no podíamos competir con ellas en calidad y framerate. Nintendo decidió paralizar los desarrollos en 3D hasta tener lista la Nintendo 64.

¿Cuál fue tu reacción al enterarte de que los jugadores por fin podrían probarlo?
¡Estaba en la luna!

¿Qué pueden esperar los fans de *Star Fox* de esta secuela?
Mucha más estrategia y un inteligente sistema de combates, además de fases de exploración y plataformas en 3D.

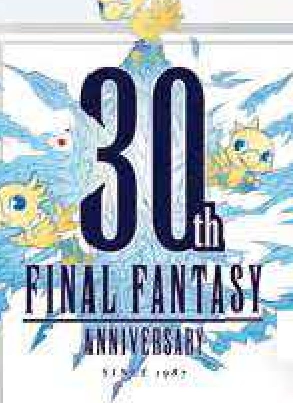
¿La experiencia acumulada con el Super FX os permitió incluir mejoras técnicas respecto al original?
Sí, reescribí partes masivas del sistema del original para permitir más procesamiento en paralelo. Que el chip tuviera el doble de velocidad también ayudó bastante.

¿En qué se diferencia la versión final de las que se filtraron por Internet?
Bueno, ha pasado por el exigente control de calidad y un proceso de equilibrado, no presenta información debug en la pantalla y es una experiencia completa al 100%.









FINAL F

30 ANIV

FIRION
FINAL FANTASY II

■ El primer héroe con nombre propio representa los ideales clásicos: leal a la familia, a su país y con una fuerte determinación por hacer todo lo posible para protegerlos. Siente debilidad por las mujeres.

ONION KNIGHT
FINAL FANTASY III

■ Más conocido como Luneth por los que han jugado al remake de *Final Fantasy III*, este personaje es tan vehemente como diestro en el manejo de la espada. Su relación inicial con los cristales le convierte en líder del grupo.

CECIL HARVEY
FINAL FANTASY IV

■ Este valiente Dark Knight no es ni arrogante ni extrovertido a pesar de su rol como soldado de élite del rey. Se ajusta mucho mejor a su papel una vez que cuestiona sus lealtades y se convierte en paladín.

BARTZ KLAUSER
FINAL FANTASY V

■ Sin otro propósito que deambular por el mundo, Bartz es un espíritu libre y relajado cuya vida da un vuelco al encontrarse con los restos de un meteorito. Este héroe multidisciplinar teme a las alturas debido a un accidente en la infancia.

TERRA BRANFORD
FINAL FANTASY VI

■ El primer protagonista femenino de *Final Fantasy* es un poderoso Esper cuyas habilidades interesan al Imperio. Durante la aventura luchará por recuperar sus recuerdos y reconciliar su humanidad con sus dotes mágicas.

CLOUD STRIFE
FINAL FANTASY VII

■ Este hábil mercenario solo siente atracción por los encargos bien pagados, hasta que toma contacto con el grupo de resistencia medioambiental AVALANCHE y descubre que su pasado quizá no sea el que él creía que era...

LOS HÉROES DE LA HISTORIA

ANTASY

ERSARIO



SQUALL LEONHART

FINAL FANTASY VIII

■ De alma y corazón solitarios, Squall se refugia en el auto-liderazgo como parte de sus deberes en la academia militar SeeD. Gracias a Seifer, su cara muestra una bonita cicatriz.

ZIDANE TRIBAL

FINAL FANTASY IX

■ Este diminuto ladrón es un auténtico conquistador de damas y se propone secuestrar a una princesa. Confiado y competente casi siempre, solo muestra ciertas inseguridades en decisiones personales.

TIDUS

FINAL FANTASY X

■ Gran estrella de Blitzball, Tidus es atlético y optimista hasta la médula, pero tiene graves problemas con papá. Además es un notable espadachín y su sonrisa le ha hecho famoso en todos los lugares del mundo.

VAAN

FINAL FANTASY XII

■ Como auto-nombrado guardián de un grupo de huérfanos, Vaan es un líder nato. Una vida miserable no ha logrado acabar con él y sigue siendo un soñador... que piensa constantemente en pilotar su propia nave.

LIGHTNING

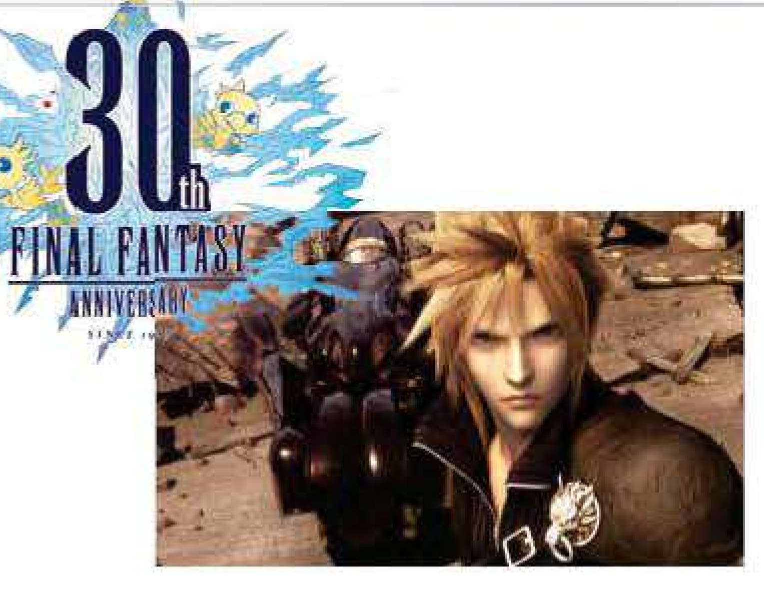
FINAL FANTASY XIII

■ Esta auténtica heroína hará lo posible por salvar a su hermana Serah. Es una montaña rusa emocional, inicialmente fría y distante, cambia de registro en el segundo juego de la trilogía *FFXIII*, solo para perder sus emociones de nuevo.

NOCTIS LUCIS CAELUM

FINAL FANTASY XV

■ Heredero del reino de Lucis, Noctis es el hijo del rey Regis y tiene que hacer frente a una situación de proporciones épicas. Distante pero con el corazón bien puesto. Tiene el apoyo constante de sus tres grandes amigos.



FILM FANTASY

Final Fantasy es mucho más que videojuegos, echa un ojo a sus incursiones en el mundo del cine...

Con las entregas de *Final Fantasy* ofreciendo una trama más profunda que el resto de videojuegos -particularmente durante los primeros años de existencia de la saga-, tiene cierto sentido su migración a película, aunque las adaptaciones directas han sido escasas.

La primera incursión de *Final Fantasy* en el mundo cinematográfico tuvo lugar en 1994 con el lanzamiento de *Final Fantasy: Legend Of The Crystals*, un anime dividido en cuatro partes que continuó los eventos de *Final Fantasy V*, 200 años después y con mayoría de nuevos personajes. Este anime no es fácil de encontrar en la actualidad, la única versión en inglés es un VHS lanzado en Norteamérica a finales de los 90. Una conexión con la saga aún más tenue la porporciona el anime *Final Fantasy Unlimited*, una serie de 2001 que toma prestados ciertos elementos -como los Moogles- pero sin relación directa con los videojuegos.



Final Fantasy: La Fuerza Interior no se basaba en ningún videojuego, era mucho más ambiciosa. Drigida por Hironobu Sakaguchi y publicada por el estudio interno Square Pictures, la historia de una futura Tierra devastada por extraterrestres fue uno de los primeros films que intentó representar con CGI fotorrealistas a los seres humanos. A pesar de las brillantes animaciones y un elenco de actores de primera clase para el doblaje, solo generó 85 millones de dólares en taquilla en 2001, lo que no fue suficiente para recuperar los 137 millones de dólares utilizados en la producción.

Un esfuerzo CGI más modesto surgió para dar forma a *Final Fantasy VII: Advent Children*, una continuación directa del videojuego que llegó en 2005. Fue lanzado directamente en DVD e incluía a muchos de los personajes del juego original en un mundo devastado por el misterioso Geostigma. Se convirtió en súper ventas, lo que facilitó una edición especial extendida en Blu-ray en 2010. En 2016, otra brillante creación CGI, *Kingsglaive: Final Fantasy XV* y una serie de animes gratuitos, *Brotherhood: Final Fantasy XV*, sirvieron para expandir el universo del nuevo *FF*.

CON MÁS DE 100 MILLONES DE JUEGOS VENDIDOS, LA SAGA FINAL FANTASY ES UNO DE LOS PILARES DEL UNIVERSO RPG JAPONÉS. RETRO GAMER ECHA UN VISTAZO A LAS TRES ÚLTIMAS DÉCADAS DE LA ICÓNICA SERIE CON SHINJI HASHIMOTO.

Existen muy pocas sagas de videojuegos que unifiquen calidad, longevidad y legado, pero *Final Fantasy* es definitivamente una de ellas. Incluso si te has perdido los capítulos principales de la serie, están los spin-offs, los cameos e incluso películas de las que dialogar. Con más de 100 millones de juegos vendidos, hablar de los JRPG sin incluir a *Final Fantasy* es como excluir a *Mario* de una conversación sobre juegos de plataformas, o ignorar a *Street Fighter* en una charla sobre juegos de lucha.

En 1987, Squaresoft no era una compañía de renombre. Estaba luchando por progresar como editor para la Famicom de Nintendo durante una de las etapas más dulces de la plataforma. Con poco dinero, la compañía se encontraba en un atolladero, pero afortunadamente contaba con el diseñador de juegos Hironobu Sakaguchi. Sus anteriores creaciones no habían alcanzado el éxito y estaba pensando en abandonar el sector del videojuego para volver a la universidad. Quería crear un juego de rol pero se encontró con la resistencia de sus superiores. Eventos externos romperían estos muros en favor de Sakaguchi, ya que el éxito del RPG de Enix para Famicom, *Dragon Quest*, demostró que existía mercado para este género.

Incluso entonces, crear el juego en conjunto no resultó fácil. Sakaguchi reconoce que su reputación interna dificultó los intentos iniciales de formar un equipo para el proyecto '*Fighting Fantasy*'. Era considerado un jefe bastante duro y como sus juegos no vendían bien, el personal optaba por irse a otros equipos. Tan solo tres personas se unieron inicialmente a su grupo, así que tuvo que hacer un sondeo antes de sumar miembros clave al equipo, como los diseñadores Koichi Ishii y Akitoshi Kawazu. La programación recayó en el recién contratado Nasir Gebelli, que había revolucionado el mercado de Apple II con sus juegos de acción. Yoshitaka Amano, que se encargó del diseño de los personajes, había sido freelance antes de unirse a Square para *Final Fantasy*.



» [NES] Los Guerreros de la Luz combaten en un escenario sobrio y escaso en detalles en el primer *Final Fantasy*.

> "FINAL FANTASY NO TRATA SIMPLEMENTE DE COPIAR Y CONSTRUIR SOBRE LOS ANTERIORES TÍTULOS DE LA SAGA"
>
> SHINJI HASHIMOTO

Cuando el juego apareció por fin en el mercado en diciembre de 1987, lo hizo bajo la denominación *Final Fantasy*, un cambio de nombre necesario por los libros de aventuras *Fighting Fantasy*, así que se eligió al palabra 'Final' por la precaria situación de Sakaguchi y Squaresoft. Sin embargo, el mercado estaba preparado para un nuevo RPG, y *Final Fantasy* tenía ventajas clave sobre los *Dragon Quest*, sobre todo porque contaba con una trama más elaborada, que involucraba al grupo de los Guerreros de la Luz en la lucha contra el malvado caballero Garland. En lugar de jugar como un único héroe, *Final Fantasy* permitía al jugador crear una partida de cuatro personajes, y elegir entre seis clases diferentes con atributos y habilidades únicas: Warrior, Thief, Monk, Black Mage, White Mage y Red Mage. El juego fue un éxito rotundo, vendió 400,000 copias en Famicom, allanando así el camino para una conversión a MSX2 en 1989 y una traducción al inglés para NES en 1990.

Cuando llegó el momento para una secuela, Squaresoft tomó una serie de



» [Famicom] Se trabajó en la traducción de *Final Fantasy II*, pero fue abandonada debido a problemas con su fecha de salida.

» [SNES] Un diálogo a mitad de combate puede convertir un encuentro hostil en una secuencia desgarradora...







» [Famicom] *Final Fantasy III* tiene el récord entre el lanzamiento original y la traducción al inglés. Nada menos que 16 años...

decisiones atípicas que acabarían siendo reconocidas como parte de la filosofía de diseño de *Final Fantasy*. "*Final Fantasy* no trata simplemente de copiar y construir sobre los anteriores títulos de la saga, sino de superarlos e ir mucho más allá con todos los esfuezos que sean necesarios, por lo que desarrollar cada uno de los títulos de la serie supone un gran desafío en sí mismo." expone Shinji Hashimoto, brand manager de *Final Fantasy* en Square Enix. El primer cambio importante fue que el juego acabó con el sistema de puntos de experiencia del original (y muchos otros RPG). Los protagonistas desarrollaban sus atributos a través de su uso: un personaje podía aumentar sus estadísticas mágicas lanzando muchos hechizos, por ejemplo.

El cambio más radical fue la decisión de omitir todos los personajes y configuracion del juego original, en favor de un nuevo escenario en el que los personajes tenían nombre e historias definidas. Esto nos mostró a Firion y a su grupo, siendo atacados por las fuerzas de Palamecia. Esta decisión sentaría un precedente para la serie, cada nuevo juego comenzaría de cero, dando como resultado una suerte de historias inconexas pero unidas por un diseño de RPG evolutivo. Esto resultó ser una de las grandes fortalezas de la saga, ya que los diseñadores tendrían libertad para adaptarse a las cambiantes tendencias del mercado a la hora de crear personajes y configuraciones.

Esta desconexión entre juegos también ha originado un fenómeno



» [Famicom] Todo tu grupo comienza como 'Onion Knights' en *Final Fantasy III*, pero pronto podrás cambiar de trabajo.

interesante, mientras que otras sagas de videojuegos incluyen obras maestras y ovejas negras, los fans de *Final Fantasy* son increíblemente apasionados con sus gustos personales dentro de la serie. Es algo con lo que Hashimoto está de acuerdo. Cuando se le pregunta por los principales rivales de la saga, responde: "Es muy difícil comparar *Final Fantasy* con otros títulos. Si tuviera que decir alguno, diría que los juegos principales de *Final Fantasy* son rivales entre ellos"

Final Fantasy II obtuvo un éxito mayor que su antecesor en Japón, alcanzando las 800.000 copias tras su lanzamiento en diciembre de 1988. Desgraciadamente *Final Fantasy II* no llegó a occidente. Aunque Square Enix había comenzado a trabajar en una traducción tras el éxito del primer capítulo, el momento no era el propicio. El progreso era lento, el juego había envejecido rápido y la SNES se dibujaba en el horizonte, así que fue desechado. Los jugadores occidentales finalmente pudieron echarle el guante gracias a su inclusión en la recopilación *Final Fantasy Origins* para PlayStation en 2003. ▶





» [SNES] Bartz y Lenna encuentran a un anciano desvanecido cerca del lugar donde impacta el meteorito.



▶ El mismo destino nos aguardaba con la siguiente entrega, *Final Fantasy III*. Cuatro huérfanos con la misión de restaurar el equilibrio del mundo y derrotar a Xande, un brujo cuyo objetivo es conseguir cristales de luz y desencadenar el caos. Curiosamente cada uno de los personajes de *Final Fantasy III* comenzará la aventura como Onion Knight, pero podrá cambiar de trabajo libremente durante el juego, permitiendo una amplia variedad de combinaciones de personajes y clases.

A pesar de una interrupción provocada por el vencimiento del visado de trabajo de Nasir Gebelli, que forzó al equipo a trasladarse a USA para terminar el juego, *Final Fantasy III* fue la entrega más avanzada de la serie hasta el momento -contaba con cuatro megabits-, cuando vio la luz en abril de 1990. La saga continuaba creciendo, con 500.000 copias vendidas en la primera semana y 1.4 millones de ventas totales. A pesar de ser uno de los capítulos más populares de la serie para el público japonés, los proyectos de remake se hicieron esperar hasta una versión en 3D para Nintendo DS en 2006, que descubrió el juego para occidente 16 años después de su estreno...

Otro aspecto crucial en la identidad de *Final Fantasy* es la apuesta constante por una mayor y mejor tecnología. "Siempre hemos intentado estar a la vanguardia del videojuego en cada etapa, pasando de los sprites pixelados en 2D a las 3D, y del prerrenderizado al tiempo real," explica Hashimoto. "Los formatos en los que se desarrollan nuestros juegos también han seguido las tendencias del hardware, desde los cassettes ROM al CD-ROM, DVD-ROM, Blu-ray e incluso smartphones." Esta lógica evolución hizo que *Final Fantasy IV* debutara en SFC/SNES.



» [SNES] La versión SNES USA de *Final Fantasy VI* fue la última en utilizar la numeración occidental, todo fue sincronizado a partir de *FFVII*.

Final Fantasy IV incluía personajes con clases prefijadas y se centraba en Cecil Harvey, que comenzaba el juego como miembro de élite de los Red Wings del reino de Baron. El sistema de combates fue revisado, con batallas por turnos y un sistema que Square bautizó como 'Active Time Battle', Combates en tiempo real gestionados por menús, con enemigos capaces de lanzar un ataque mientras decidías tu siguiente movimiento. El popular sistema ATB se utilizó en muchos RPG de Square incluyendo los siguientes *Final Fantasy*. Tecnológicamente el juego aprovechó la paleta de color de SNES y utilizó el Modo 7 para condimentar los gráficos.

A pesar de tener que dapatarse a trabajar con un hardware completamente nuevo, el equipo de Square fue capaz de completar *Final Fantasy IV* en tan solo un año, lo que significa que el juego llegó en julio de 2001, durante el primer año de lanzamiento de Super Famicom. Se vendieron 1.44 millones de unidades, las reviews fueron muy positivas y ha mantenido una gran popularidad a lo largo del tiempo, los lectores de Famitsu le votaron como el sexto mejor juego de todos los tiempos en 2006. *Final Fantasy IV* fue también el cartucho que marcó el retorno de la

"SIEMPRE HEMOS TRATADO DE ESTAR A LA VANGUARDIA DEL VIDEOJUEGO EN CADA ETAPA"

SHINJI HASHIMOTO

» [PlayStation] Muchos jugadores no estaban acostumbrados a contenido emocional. Aeris y su destino sirvió como introducción...



» [SNES] *Final Fantasy VI* supuso una gran mejora visual, sobre todo en escenarios, respecto a sus predecesores.

UNA PEQUEÑA DISTRACCIÓN

Aunque los héroes de la franquicia *Final Fantasy* están muy ocupados salvando el mundo, siempre han encontrado tiempo para minijuegos...



G-BIKE

FINAL FANTASY VII

■ Para ser justos con Cloud y compañía, la fase de la G-Bike de *Final Fantasy VII* es una escapada a vida o muerte del cuartel general de Shinra. Jugarlo de nuevo en Gold Saucer resulta más frívolo, al igual que hacerlo en la versión que apareció para móvil.



TRIPLE TRIAD

FINAL FANTASY VIII

■ No es exactamente *Magic: The Gathering*, pero *Final Fantasy VIII* tiene un juego de cartas coleccionables que brilla con luz propia. Se juega por turnos, situando las cartas en una rejilla de 3x3. Las estadísticas de ataque direccional te harán ganar y perder cartas.



BLITZBALL

FINAL FANTASY X

■ Si vas a hacer de tu protagonista una estrella de un deporte de ficción, tendrás que permitir a los jugadores que participen en ese deporte. Aunque la jugabilidad de Blitzball no es tan intensa como la que muestran las secuencias FMV, resulta bastante divertido.



serie a Occidente, aunque fue bautizado como *Final Fantasy II* para no confundir a los usuarios norteamericanos, que ya se habían perdido los dos juegos anteriores. Por desgracia, el juego fue simplificado debido a las preocupaciones de Square por suponer un gran salto en complejidad respecto al anterior. Se eliminaron una serie de hechizos, objetos y habilidades, los ítems eran más baratos y los pasadizos secretos, visibles. Los puristas deberían probar versiones posteriores.

Final Fantasy V cuenta la historia de Bartz Klauser, un espíritu libre que se ve envuelto en las desventuras de una familia real tras presenciar la caída de un meteorito. Lo más grande de *Final Fantasy V* es su increíblemente expansivo sistema de trabajos, puedes asignar cualquiera de las 22 clases a cualquier miembro del grupo, generando más opciones que en ningún otro *FF*.

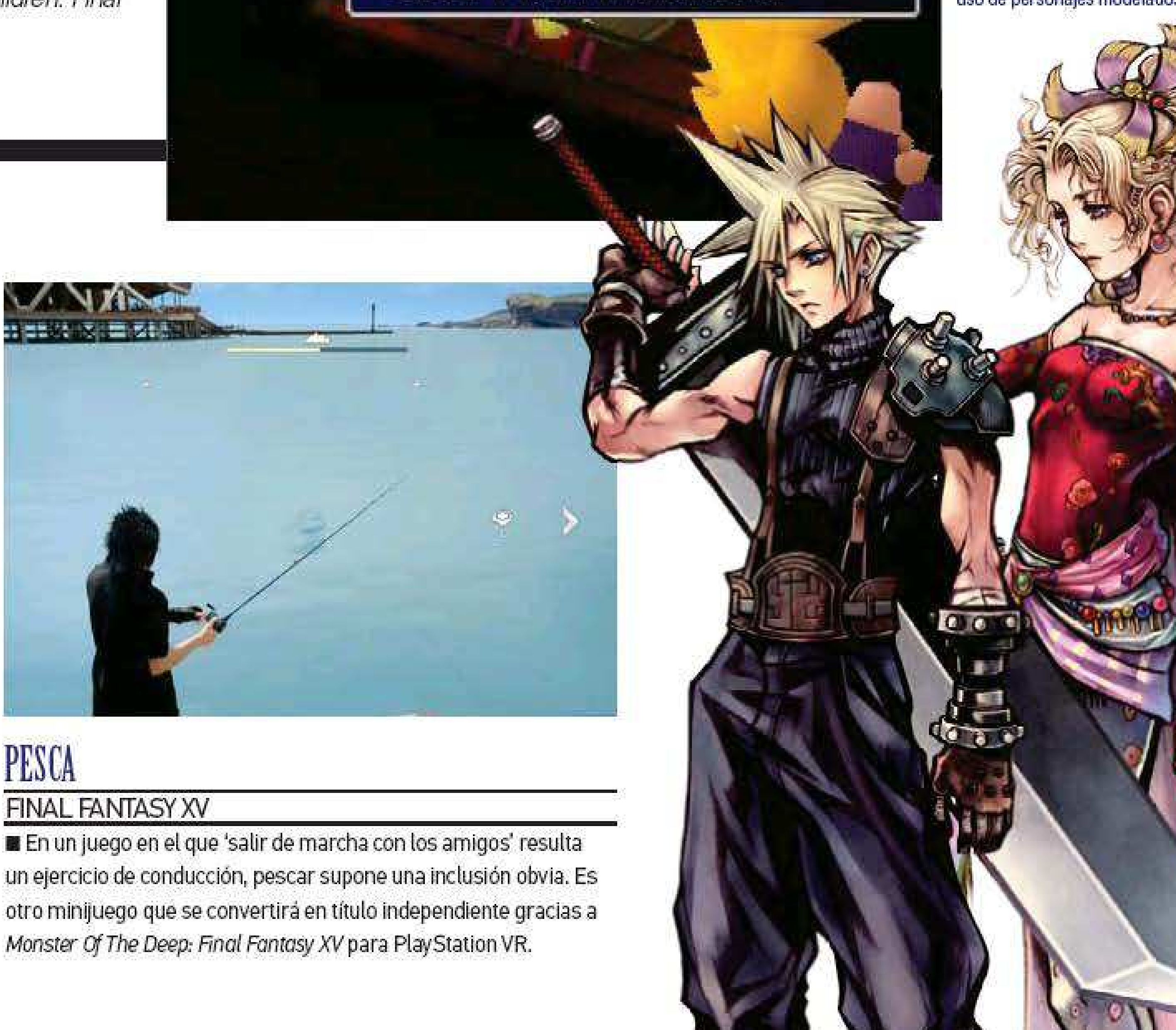
Cuando fue lanzado en diciembre de 1992, *Final Fantasy V* se convirtió en el mayor éxito de ventas de la franquicia gracias a sus 2.45 millones de copias. Lamentablemente, *Final Fantasy V* fue el tercer juego que no recibió una traducción al inglés en su tiempo. Se trabajó en ello y Square percibió que la dificultad supondría un problema, el traductor Ted Woolsey dijo en *Super Play* que "aunque los jugadores más experimentados amarán la compleja construcción de los personajes, no será accesible para el jugador medio."

Final Fantasy V fue también el primer capítulo que generó un spin-off directo en forma de anime, llamado *Final Fantasy: Legend Of The Crystals.* Este fue otro paso importante a la hora de establecer la identidad de Final Fantasy, los spin-offs se han convertido en algo tan popular como la saga, y han demostrado ser increíblemente versátiles. "Esto es, probablemente porque la serie posee unos fundamentos muy sólidos y los fans tienen recuerdos tan positivos de esos mundos y de los personajes, que siempre quieren pasar más tiempo allí." asegura Hashimoto. Sin duda, el número de spin-offs que no son crossovers otorga peso a su argumento, muchos personajes e historias han regresado para protagonizar sus propios proyectos como hemos podido experimentar en *Final Fantasy IV: The After Years*, la secuela portátil *Final Fantasy XII: Revenant Wings* o la espectacular película CGI *Final Fantasy VII: Advent Children*. *Final Fantasy VI* fue el último juego de la era SNES y el que comenzó a cambiar la fantasía tradicional de la serie por mundos más influenciados por la ciencia ficción. Los avances tecnológicos de *FFVI* incluyen trenes y perforadoras, así como referencias a la minería. La historia nos habla de Terra Branford, una Esper humana rescatada de sus captores imperiales por un grupo de la resistencia. Los avances técnicos sobre anteriores *FF* de SNES se dejaban notar a nivel gráfico, pero la customización de personajes fue, de nuevo, simplificada, permitiendo a los protagonistas añadir equipo más que variaciones de trabajo. El juego estaba excepcionalmente bien diseñado, con una BSO antológica, un desarrollo más largo y personajes memorables, particularmente el villano Kefka Palazzo. 2.62 millones de unidades se vendieron en Japón tras aparecer en abril de 1994 y otros 860.000 le siguieron en USA.

Aunque las primeras seis entregas fueron tremendamente exitosas, *Final Fantasy* era eminentemente un fenómeno japonés en su primera década de vida. En USA había



» [PlayStation] *Final Fantasy IX* fue el último gran FF de estilo clásico y utilizó el sentido del humor con bastante libertad.



» [PlayStation] Escenas personalizadas como esta solo fueron posibles con el uso de personajes modelados en 3D.



CARRERAS DE CHOCOBOS

FINAL FANTASY XIV

■ Este MMORPG no es el primer título que permite a los jugadores competir con las icónicas aves de *Final Fantasy*, pero a diferencia de anteriores *FF*, podrás derrotar a otros usuarios con un Chocobo hábilmente entrenado, lo que justifica el precio de admisión.



PESCA

FINAL FANTASY XV

■ En un juego en el que 'salir de marcha con los amigos' resulta un ejercicio de conducción, pescar supone una inclusión obvia. Es otro minijuego que se convertirá en título independiente gracias a *Monster Of The Deep: Final Fantasy XV* para PlayStation VR.



» [PlayStation] *Final Fantasy IX* había alcanzado los límites técnicos de PlayStation, ya no había más opción de mejorar técnicamente.

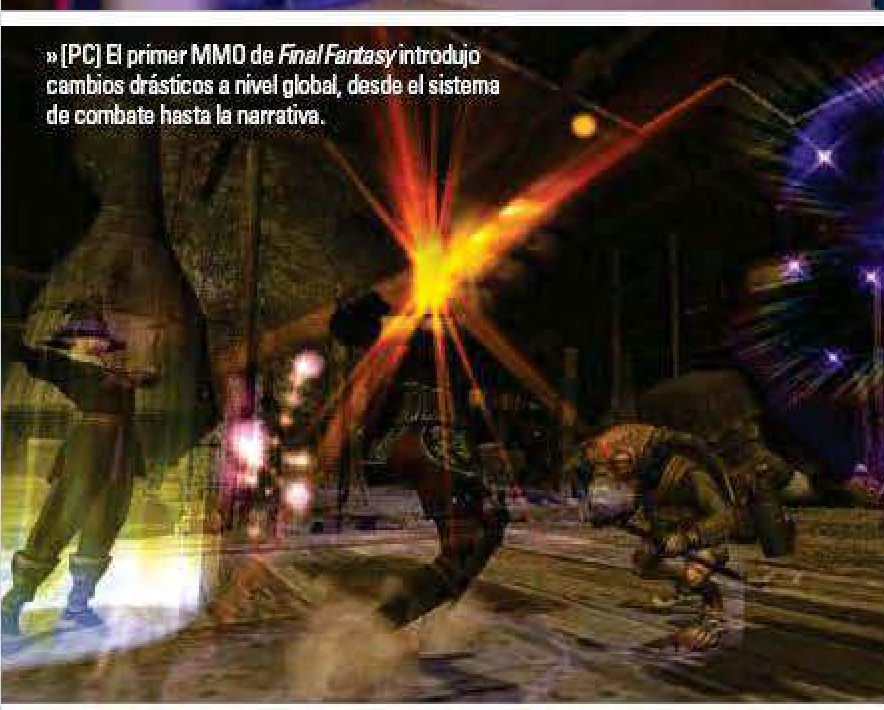
recibido un apoyo regular y Europa no era partícipe de sus logros. Todo esto cambió con la llegada de *Final Fantasy VII*. Fue un título importante en muchos aspectos, introdujo los modelos en 3D y las secuencias FMV a la saga, y escenificó el debut real de la serie en Europa. Y quizás, lo más significativo, marcó el final del vínculo histórico de Squaresoft con Nintendo y el inicio de una robusta relación con Sony. *Final Fantasy VII* nació para ser épico y necesitaba un almacenamiento masivo en CD-ROM, requisito en total discordancia con la decisión de Nintendo por los cartuchos para N64.

Es justo decir que *Final Fantasy VII* revolucionó los valores de producción de los RPG. Los elementos básicos de aventura o la espada y brujería permanecían, pero donde los juegos anteriores habían expresado todo esto con sprites y puntos de vista superiores o isométricos, *FFVII* añadía una ambición cinematográfica inédita. El uso de personajes poligonales sobre escenarios prerrenderizados permitió planos generales de instalaciones industriales, primeros planos claustrofóbicos en estrechos pasillos, e incluso secuencias superpuestas sobre FMV. En occidente *Final Fantasy VII* acabó con la visión estereotípica de los JRPG gracias a su atractiva narrativa sci-fi. La crítica fue unánime y alcanzó las 10 millones de


» [PS2] Rikku y Yuna tomaron la delantera en *Final Fantasy X-2*, la primera secuela directa en la saga *Final Fantasy*.



» [PS2] Vaan no quiere ver a los seguidores del Imperio ni en pintura, su odio es infinito.


» [PC] El primer MMO de *Final Fantasy* introdujo cambios drásticos a nivel global, desde el sistema de combate hasta la narrativa.



unidades vendidas, convirtiéndose en el capítulo más popular de la saga.

Para Hashimoto, fue su primera experiencia con la serie "Tengo apego por todos los episodios de *Final Fantasy* pero el primero en el que estuve realmente involucrado fue *Final Fantasy VII*. *FFVII* dejó en mí algunos recuerdos muy fuertes e imborrables. Además del juego, también estuve involucrado en la película, y resultó una experiencia muy gratificante poder llevarlo al Festival Internacional de Cine de Venecia."

Gracias a la nueva audiencia, *Final Fantasy VIII* se convirtió en el juego más esperado de la serie hasta el momento. El juego introdujo cambios importantes en la saga, particularmente en términos de dirección artística. En lugar de los personajes clásicos de los últimos capítulos, *Final Fantasy VIII* utilizaba representaciones realistas de seres humanos en todas sus escenas. La trama del juego: Squall Leonhart y sus compañeros cadetes de la fuerza militar SeeD, tendrán que enfrentarse a la hostil Republica de Galbadia.

Los puntos de magia fueron suprimidos del sistema de batalla. Los hechizos se obtenían extrayéndolos de enemigos o puntos especiales en el mapa. La magia podía unirse a tus estadísticas mediante el sistema de Enlace, esto permitía almacenar hechizos para aumentar tu poder, lo que resultó ser problemático, ya que permitía crear personajes poderosos demasido rápido

Aunque la crítica lo encumbró, *Final Fantasy VIII* generó discordia. Muchos de los millones que lo compraron en 1999 se quejaron del nuevo estilo visual y de los cambios en el sistema de batalla. Sin embargo, los fans del juego admiraron sus increíbles secuencias cinematográficas, su convincente argumento y los elementos de customización. 3.7 millones de copias en Japón y 4.45 en el resto del mundo



» [PS2] El sistema de batalla de *Final Fantasy XII* fue polémico, muchos fans acusaron al juego de jugar por sí mismo.



» [PC] *Lightning Returns: Final Fantasy XIII* trajo consigo el combate en tiempo real, para deleite de muchos.



"EL PRIMER FINAL FANTASY EN EL QUE ESTUVE INVOLUCRADO EN SU DESARROLLO FUE FINAL FANTASY VII"

SHINJI HASHIMOTO

le dieron la razón a sus seguidores.

Los siguientes tres juegos fueron anunciados simultáneamente y eran drásticamente diferentes. *Final Fantasy IX* fue un homenaje al pasado, ofreciendo un elenco de personajes de porte clásico en un típico escenario medieval, fusión del viejo estilo con los últimos valores de producción. En el papel de Zidane Tribal, tu intento de secuestro a la princesa Garnet, acaba en alianza voluntaria.

Con 5.3 millones de copias vendidas en todo el mundo, *Final Fantasy IX* fue menos popular que sus dos antecesores en PlayStation, a pesar de que las críticas le consieran el mejor *Final Fantasy* en global. Quizá apareció en un momento en el que el gran público prestaba más atención a PlayStation 2 y al futuro sucesor en la saga...

Final Fantasy X fue una demostración del nuevo orden tecnológico del momento. Aunque el juego era una apuesta de carácter tradicional en la saga, la llegada de PlayStation 2 le confirió a Square suficiente poder para eliminar los escenarios prerrenderizados y reemplazarlos por entornos 3D en tiempo real. Además, la capacidad extra del DVD posibilitó el doblaje. Su protagonista es Tidus, una estrella de Blitzball en su Zanarkand natal, que se manifiesta en el mundo de Spira tras la desafortunada aparición de una bestia llamada Sinh. *Final Fantasy X* vendió la nada despreciable cifra de 6.6 millones de copias en todo el mundo tras su aparición en julio de 2001. Los lectores de Famitsu le votaron en 2006 como el mejor juego de todos los tiempos.

Final Fantasy XI condujo a la saga a una nueva dirección, la de los MMORPG. Los jugadores pudieron crear sus propios personajes y vagar libremente por el sugerente mundo de Vana'diel, uniéndose a otros usuarios para completar misiones y avanzar en la historia. El gran enemigo inicial fue el resucitado Shadow Lord, al que había que derrotar, pero tras años de expansiones y contenido adicional el enfoque de la historia fue cambiando. Fue desarollado originalmente para PC y lanzado en 2002, pero aumentó su espíritu multiplataforma con PlayStation 2 y también para Xbox 360 en 2006.

» [PC] Como último MMO de la serie, *Final Fantasy XIV* cuenta con población activa en sus bulliciosas ciudades.

Numerar a *Final Fantasy XI* como parte de la serie principal fue una maniobra audaz, pero demostraron confianza en el juego y este se la devolvió con creces. El juego alcanzó un punto de equilibrio de 200.000 suscriptores mensuales y alcanzó hasta 300.000 jugadores diarios en 2003. En 2012, Square Enix anunció que había sido el título de la serie más rentable de todos, y aunque los servidores de PS2 y Xbox 360 se cerraron, los de PC continúan todavía activos, confirmando su estatus como uno de los MMORPG más longevos.

En los tiempos actuales, Square Enix ha dedicado más tiempo a explorar universos ya establecidos. *Final Fantasy XII* fue continuado rápidamente ▶



VUELOS DE FANTASÍA

Investigamos los numerosos spin-offs del universo Final Fantasy...



CRYSTAL CHRONICLES

PRIMER LANZAMIENTO: 2003
JUEGOS: 7

■ Lanzado por primera vez para GameCube y desarrollado por The Game Designers Studio, *Crystal Chronicles* no solo contaba con una omnipresente compatibilidad con GBA, sino que además incorporó combates en tiempo real que le distanciaron automáticamente del resto de títulos clásicos de *Final Fantasy*.

Esta ramificación ha seguido evolucionando con más entregas, como *My Life As A King*, que introdujo construcción de ciudades, y *My Life As A Darklord*, que se convirtió en un tower defence bien considerado. En 2007 *Ring Of Fates* fue un lanzamiento independiente para Nintendo DS mientras que el exclusivo de Wii, *The Crystal Bearers* (2009) pasó a ser la última entrega.

JUEGOS DE CHOCOBOS

PRIMER LANZAMIENTO: 1997
JUEGOS: 19

■ Aunque esta variante ha recibido más juegos que cualquier otro spin-off de *Final Fantasy*, solo unos pocos han salido fuera de Japón. El primer juego de la serie, *Chocobo's Mysterious Dungeon*, nunca apareció en occidente, pero sí pudimos disfrutar con su secuela en 1999, *Chocobo's Dungeon 2*. *Chocobo Racing* fue un rival decente para *Mario Kart*, mientras que *Final Fantasy Fables: Chocobo Tales* para DS fue un RPG de cartas que tuvo una secuela exclusiva en Japón.

Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon mejoró la fórmula original de *Chocobo Dungeon* añadiendo nuevas mecánicas, como un sistema de trabajos, por su parte *Chocobo Panic* fue una variante insólita del juego electrónico *Simon*.





LA SAGA MANA

PRIMER LANZAMIENTO: 1991
JUEGOS: 12

■ Aunque a primera vista os resulte extraño, lo incluimos aquí por sus orígenes. Conocido como *Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden* en Japón, este spin-off de Game Boy fue denominado *Final Fantasy Adventure* en USA y *Mystic Quest* en Europa. Está considerado como uno de los mejores títulos de acción para la portátil de Nintendo y evolucionó en el aclamado *Secret Of Mana* en 1993. La serie continuó alejándose de los elementos fundacionales del primer *Final Fantasy* y es considerada como una saga propia. Curiosamente, vuelve a estar vigente gracias a *Adventures Of Mana* para iOS y PS Vita, *Seiken Densetsu Collection* para Switch y, para 2018, *Seiken Densetsu 2* en PS4 y PS Vita.

FINAL FANTASY TACTICS

PRIMER LANZAMIENTO: 1997
JUEGOS: 4

■ A diferencia de otras entregas de *Final Fantasy*, la serie *Tactics* es puro 'Tactical RPG', y de una calidad incuestionable. El juego original fue lanzado para PlayStation en 1997, fue bien recibido y la crítica mejoró aún más con el paso del tiempo. Se actualizó como *Final Fantasy Tactics: The War Of The Lions* para PSP y más tarde en iOS y Android.

Final Fantasy Tactics Advance apareció para Game Boy Advance en 2003. No es una secuela real y nos sitúa en una mundo alternativo y onírico de Ivalice. La secuela de DS, *Grimoire Of The Rift*, sí está basada en el mundo real de Ivalice. El último título de la serie, *Final Fantasy Tactics S*, fue lanzado en 2013 para iOS y Android, pero cerró sus servidores al año siguiente.





CRYSTAL DEFENDERS

PRIMER LANZAMIENTO: 2008
JUEGOS: 2

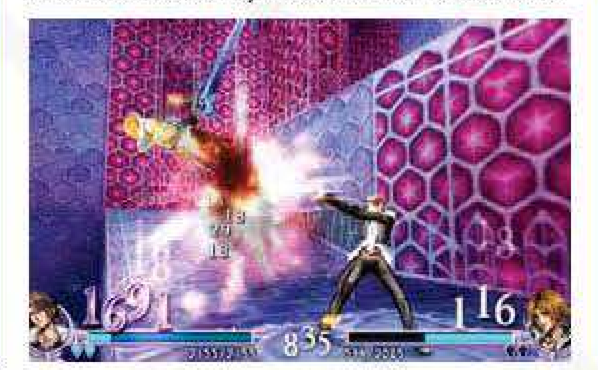
■ Conocido en origen como *Crystal Guardians*, esta más que interesante saga de tower defence comenzó su andadura en en tres operadoras de móviles diferentes en Japón, antes de ser finalmente consolidada y lanzada en iOS, y más adelante en PS3 y Xbox 360 como *Crystal Defenders*. Como sucede con *Final Fantasy Tactics Advance* y su secuela en DS, *Crystal Defenders* transcurre en el mundo de Ivalice de *Final Fantasy XII*, y cuenta con un estilo gráfico extremadamente distintivo. Su secuela, *Crystal Defenders: Vanguard Storm*, apareció en 2009, fue diseñada para utilizar pantalla táctil e introdujo nuevas mecánicas como 'piedra, papel o tijera'. No hay más títulos en desarrollo.

DISSIDIA FINAL FANTASY

PRIMER LANZAMIENTO: 2008
JUEGOS: 3

■ *Dissidia* resuelve una de las mayores interrogantes de *Final Fantasy*: ¿quién resultaría vencedor en un combate entre Cloud Strife y Squall Lionheart? También resuelve otros muchos hipotéticos y atractivos duelos, ya que incluye un gran número de personajes de los diez primeros capítulos de la saga, más un par de héroes adicionales de *FFXI* y *FFXII*.

Dissidia 012 Final Fantasy le siguió en 2011 funcionando como precuela y remake, ya que introdujo nueve personajes más y modificó muchas de las habilidades primigenias de los héroes ya consagrados. El título más reciente, *Dissidia Final Fantasy*, apareció en salones recreativos en 2015 y verá la luz en PS4 en 2018.



KINGDOM HEARTS

PRIMER LANZAMIENTO: 2002
JUEGOS: 8

■ Un encuentro casual en un ascensor acabó por convertirse en uno de los crossovers más admirados. Unir a los personajes Disney con los protagonistas de los mundos de *Final Fantasy* puede parecer extraño, pero funcionó muy bien. El primer juego instauró el escenario, introduciendo nuevos personajes (Sora, Riku y Kairi) que interactuarían con grandes películas Disney, desde *La Sirenita* a *Tarzán*.

Su secuela principal, *Kingdom Hearts II*, apareció en 2005, mientras que *Kingdom Hearts III* lo hará en 2018, pero hay innumerables mini secuelas y precuelas, además de remakes en HD, que pueden resultar algo desconcertantes para los que no hayan seguido la serie al detalle.

LA SERIE SAGA

PRIMER LANZAMIENTO: 1989
JUEGOS: 12

■ Esta es otra serie que comenzó como spin-off de *Final Fantasy* antes de convertirse en saga independiente. Las dos secuelas de Game Boy fueron reprogramadas para Nintendo DS, pero solo aparecieron en Japón. Los siguientes tres cartuchos fueron exclusivos para Super Famicom y conocidos como *Romancing SaGa 1-3*. *SaGa Frontier 1* y *2* eran exclusivos en PlayStation, mientras que *Unlimited SaGa* y *Romancing SaGa: Minstrel Song* (un remake mejorado) debutaron en PS2. *Emperors SaGa* siguió en 2012 y fue exclusivo para la plataforma GREE, mientras que *Imperial SaGa* solo apareció en PC. El título más reciente *SaGa: Scarlet Grace*, se comercializó para PS Vita en 2016.







THEATRHYTHM

PRIMER LANZAMIENTO: 2012
JUEGOS: 3

■ Si tenemos en cuenta la fama y prestigio melódico de la saga *Final Fantasy*, nos sorprende que tardase tanto tiempo en contar con un juego de ritmo musical. Desarrollado por indieszero, funciona a la perfección como ítem de 'fan service', proporcionando algunas de las más brillantes melodías de la serie y maridándolas con divertidos modos de juego. Una cuasi-secuela *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call*, apareció en 2014, optimizando la base de juego y añadiendo un nuevo modo llamado Medley Quests. Cuenta con 221 melodías y 60 personajes, a los que hay que sumar algunos más vía DLC. El último *Theatrhythm* se centra en la franquicia *Dragon Quest*.

WORLD OF FINAL FANTASY

PRIMER LANZAMIENTO: 2016
JUEGOS: 1

■ Tose, Division 3 y Square Enix Business unieron fuerzas para crear *World Of Final Fantasy* como homenaje al 30 aniversario de la franquicia. Tal y como sucede con la serie *Kingdom Hearts*, cuenta con nuevos protagonistas (Lann y Reynn), pero podrán interactuar con un gran número personajes clásicos y enemigos de esta popular saga.

Localizado en el mundo de Grymoire, cuenta con un peculiar estilo 'chibi', que a algunos les resultará excesivamente 'cute'. Sin embargo, funciona a la perfección, asegurando que Cloud Strife y Lightning sean reconocibles al instante. Su tiempo de desarrollo se extendió en el tiempo, así que la traducción del japonés es bastante fiel.

▶ por una secuela portátil, mientras que los usuarios de PlayStation 3 y Xbox 360 fueron obsequiados con el compendio *Final Fantasy XIII*, una trilogía que apareció entre 2009 y 2014 con Lightning como estandarte.

La trilogía *Final Fantasy XIII* resultó un ejercicio muy interesante, ya que la jugabilidad cambió radicalmente en cada entrega. Aunque *Final Fantasy XIII* obtuvo buenas puntuaciones, fue duramente criticado por su linealidad y la fría personalidad de Lightning. "Tenemos en cuenta las opiniones de nuestros fans, pero al mismo tiempo buscamos el equilibrio con la visión y personalidad única del director de cada episodio." apunta Hashimoto. Los resultados de este proceso de escucha al usuario fueron *Final Fantasy XIII-2*, un juego menos lineal y con menos énfasis en Lightning, y *Lightning Returns: Final Fantasy XIII*, un mundo abierto que daba al jugador control total sobre las misiones a elegir y un sistema de combate en tiempo real. A pesar de esto ninguno superó las puntuaciones del primer *Final Fantasy XIII*.

Otro juego duramente criticado fue *Final Fantasy XIV*, el segundo MMORPG de la saga, ambientado en el mundo de Eorzea. La respuesta inicial al juego en 2010 fue increíblemente pobre, basada principalmente en su jugabilidad e interfaz. Square Enix respondió suprimiendo la cuota de suscripción y realizando mejoras, pero no fue suficiente. Eventualmente los servidores se cerraron en 2012 y el juego fue sustituido en 2013 por *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn*, una versión mejorada que está actualmente en activo y que cuenta con una base de jugadores de más de 800.000 suscriptores.

No es la solución habitual a un mal juego, pero es justo decir que después de 30 años, está claro que *Final Fantasy*



» [Xbox One] ¿Suponen los chocobos un transporte de lujo en *FFXV*? Estos mozos están más acostumbrados a ir en coche...

"TENEMOS EN CUENTA LAS OPINIONES DE NUESTROS FANS, PERO AL MISMO TIEMPO BUSCAMOS EL EQUILIBRIO CON LA VISIÓN Y PERSONALIDAD ÚNICA DEL DIRECTOR DE CADA EPISODIO"

SHINJI HASHIMOTO

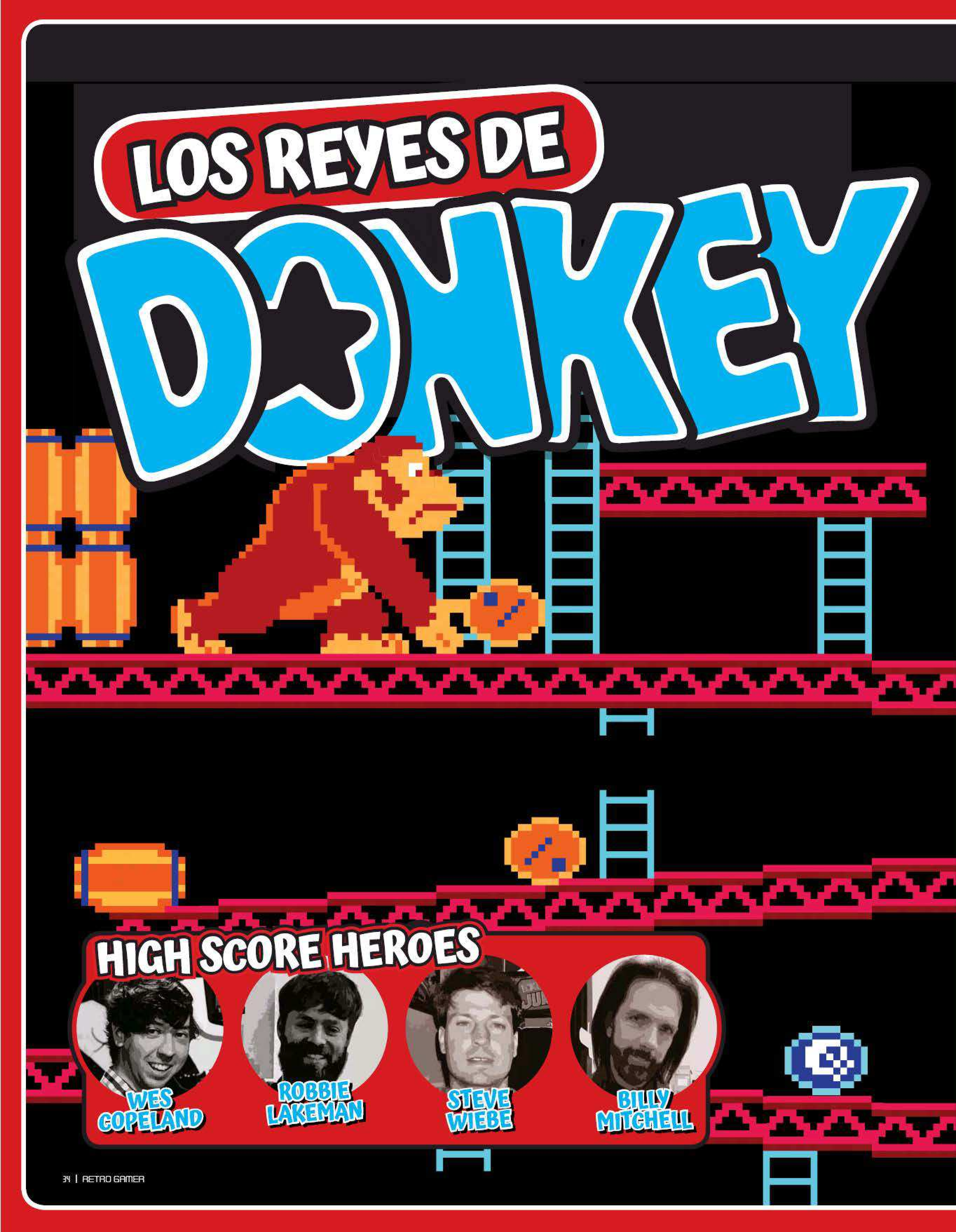


» [PS4] El combate en tiempo real se expandió a un entorno de equipo en *Final Fantasy XV*.

puede forjar su propio camino sin depender de la historia. *Final Fantasy XV* en 2016 es un gran ejemplo de esto. Si le muestras a un fan de los clásicos *Final Fantasy* de los ochenta el juego de PS4 y Xbox One, sería prácticamente irreconocible para él, dado que su imagen arquetípica es un grupo de chicos montados en un coche. Eso sí, el mundo abierto, el estilo de ropa contemporáneo y el combate en tiempo real tienen sentido cuando se examina cómo la serie se ha desarrollado en las últimas tres décadas, y resulta evidente que todos los que se engancharon a *Final Fantasy* hace muchos años, todavía cabalgan a lomos de Square Enix.

Entonces, ¿cómo ve Hashimoto la saga en su treinta aniversario? "Sería fácil resumir esos 30 años de alguna manera, pero no podría ni siquiera empezar a hablar de la saga sin mencionar la pura pasión y capacidad de todos los talentos creadores que han trabajado en *Final Fantasy* a lo largo de su periodo vital". Aunque se podría debatir qué elementos individuales han impulsado con más fuerza el éxito de la serie, para Hashimoto no hay punto de vista individual. "Creo que una de las mayores fortalezas de *Final Fantasy* es esa energía pura que surge cuando combinas los diferentes elementos: personajes, historia, CG y música, etc..."

De hecho, mientras que *Final Fantasy* se ha adaptado a los gustos cambiantes a través del tiempo, el deseo de que esté a la vanguardia del mercado japonés de los RPG ha sido patente. "La saga *Final Fantasy* será siempre un competidor hambriento, afrontando nuevos desafíos y luchando por estar en lo más alto. Nadie sabe lo que depara el futuro pero creo que se seguirán produciendo juegos imaginativos y únicos." concluye Hashimoto. Si tenemos en cuenta las experiencias que ha producido esta filosofía en los últimos 30 años, habrá que mantener los ojos muy abiertos. ✱


LOS REYES DE
DONKEY
HIGH SCORE HEROES
WES COPELAND
ROBBIE LAKEMAN
STEVE WIEBE
BILLY MITCHELL



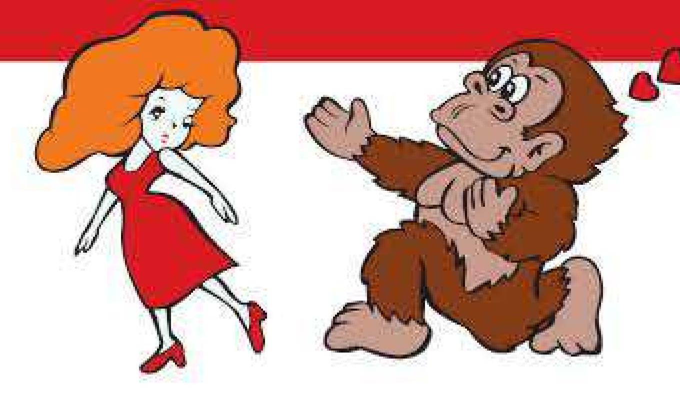
Diez años después del estreno de la película The King Of Kong, la batalla por el récord de Donkey Kong es tan intensa como siempre. Paul Drury habla con sus grandes jugadores.

Billy Mitchell se inclina hacia nosotros y nos mira fijamente a los ojos. "¿Dices que alguien me ha robado el trueno? Mira, conseguí una *kill screen* de *Donkey Kong* en 1982 y nadie lo volvió a conseguir hasta la llegada del nuevo siglo. Fue ese logro el que hizo que se volviera a hablar de todo esto. Por eso se hizo la película y condujo a este *revival* de las competiciones de videojuegos. ¿Crees que hay alguien sentado en lo más alto de *Donkey Kong* aparte de mí?"

Whoops. Quizás fue un error preguntar a la persona más reconocible de la escena de las recreativas clásicas que cómo se sentía tras dejar de ser el King Of Kong. La verdad es que tiene un punto de razón. Fue conocido como el primero en conseguir la 'partida perfecta' en *Pac-Man* (un logro no sin controversia, aunque esa es otra historia), y después Billy Mitchell se identificó para siempre con el éxito de Nintendo de 1981 gracias a su memorable giro como 'villano' en la película *The King Of Kong*. Lanzada en 2007, retrataba a Mitchell como un supervillano que enviaba a secuaces a hacer el trabajo sucio, aplastando al frágil héroe Steve Wiebe, aspirante al trono, bajo el peso de su descomunal ego. Nos preguntamos cuándo se dio cuenta Mitchell de que estaba interpretando a Darth Vader frente al Luke de Wiebe.

"Me lo ocultaron," responde. "Un amigo me dijo lo que habían hecho porque, y sé que la gente

DONKEY KONG





» Los nuevos reyes junto al viejo: (i-d) Robbie Lakeman, Billy Mitchell y Wes Copeland


© Bill McEvoy



© Bill McEvoy

querrá que lo repita ante un polígrafo antes de creerlo, no veo las películas en las que salgo. La experiencia de hacerla fue tremendamente dura, sin embargo. Pero no tengo problema en interpretar al villano. Creo que soy bastante bueno para eso."

¿Era todo falso, entonces? Estamos hablando con Mitchell en el Florida Freeplay y es indudable que es un personaje. Ataviado con un smoking tan impecable como su peinado, es todo chulería y fanfarronería, posando para fotos con su pulgar arriba marca de la casa, y atrayendo la atención de la gente. Fuera del escenario es mucho más reflexivo, ingenioso e incluso humilde, un hombre de familia que habla amablemente de los amigos que ha hecho en el mundo de los videojuegos, mucho más allá de la fama que ha conseguido.

Dada la negatividad que siguió a su papel en la película, ¿desearía no haber aparecido? "Durante el rodaje, mucha gente que conozco venía a preguntarme, siendo yo la voz de la razón y la experiencia 'Eh, ¿son buena gente estos de la película?' y yo les decía que lo eran," suspira. "Por eso me siento un poco tonto. No creía que fuera a suceder nada malo. Cuando salió, llamé a todo el mundo que habían aparecido como estúpidos en la película, a los que habían llamado 'mis minions', para pedirles disculpas. Aquello fue duro."

Uno de esos supuestos minions fue su viejo amigo Steve Sanders, que salía junto a él en la famosa foto de *Life* tomada en la puerta de Twin Galaxies en noviembre de 1982, con 16 campeones de las recreativas posando junto a sus respectivas máquinas. Sanders, autor de *The Video Masters Guide To Donkey Kong*, sale con orgullo junto a una de *Donkey Kong*, gracias a su récord de 3.165.300 puntos. Un momento. ¿No es eso tres veces más que el actual récord? Steve, ¿eres tú el auténtico King Of Kong?

> "No me importa interpretar al malo. Creo que soy bueno para eso"
> Billy Mitchell

No, mentí e hice trampas para conseguir la fama," admite Sanders con una sonrisa de resignación. "Deseaba la reputación de ser el mejor jugador del mundo, así que sacrifiqué mi integridad para guardar las apariencias. Mentí sobre mi récord y es una de las cosas de las que más me arrepiento en la vida. Billy debía haber estado junto a esa máquina de *Kong*, no yo. El hecho de que me perdonara cuando lo reconocí y se convirtiera en uno de mis mejores amigos es buena prueba de qué tipo de persona es. Me cambió la vida. Nunca más quise que nadie me percibiera como un mentiroso."

Ser fiel a la verdad es algo que Sanders, abogado de profesión, lleva muy a gala. Afirma con vehemencia que la película ha demonizado a Mitchell a través de

¿QUIERES SER EL REY?

El actual campeón del mundo Wes Copeland te da unos cuantos consejos.



BARRILES

■ No vayas a por el martillo de abajo salvo que seas un jugador muy experimentado. Cuanto más tiempo pases en la pantalla, más peligroso serán los grupos de barriles a los que tendrás que enfrentarte. Llega arriba rápido, coge el martillo superior, y muévete. Recuerda que puedes controlar los barriles en pantalla con tus movimientos: tienden a bajar por las escaleras si tú estás cerca.

TARTAS

■ Cuando la pantalla comienza es mejor no moverse hasta que hayan salido todas las llamas del barril de gasolina. Te interesa que salten hacia la izquierda. De ese modo podrás subir tranquilamente por la derecha mientras están en ese lado. Si no te dejan subir por la derecha, quédate en la parte inferior hasta que se vayan. Cuando están arriba con Donkey Kong, no pueden bajar.

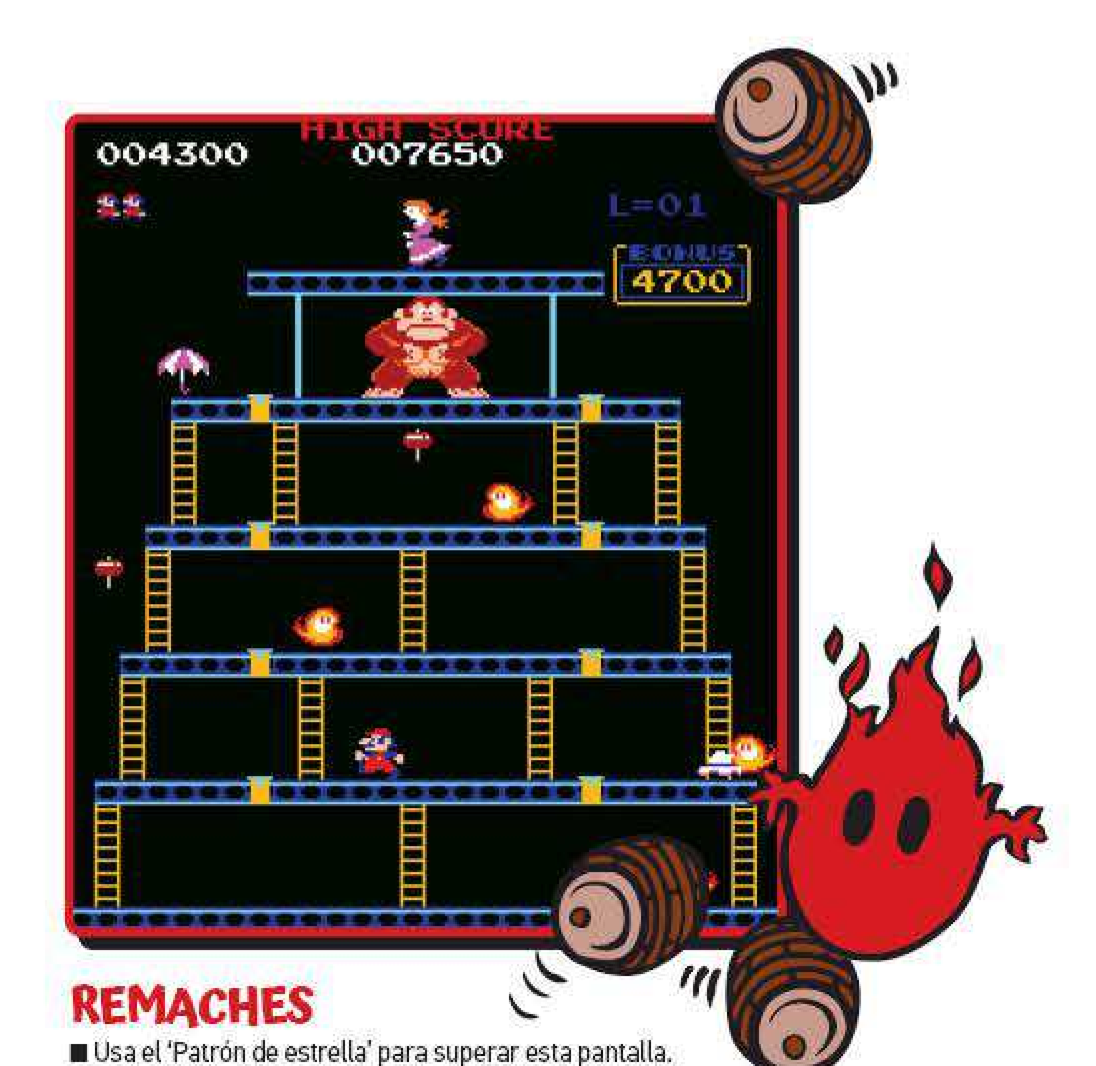
MUELLES

■ Aprende a reconocer el tamaño de los muelles. Los puedes distinguir fijándote en dónde botan en relación con la posición de Donkey Kong. Fíjate en que no todos botan en el mismo punto: unos muelles son largos, otros cortos. Los largos (los que aterrizan entre los pies de Donkey Kong) son mortales. Con los cortos son con los que tienes que aprovechar para usar las escaleras.

un montaje maquiavélico, la omisión consciente de hechos clave y una visión retorcida de los hechos reales que hicieron que la narrativa de la película lo mostrara como el villano. "Mira la parte en la que Billy supuestamente manda un 'escuadrón' a casa de Steve Wiebe para inspeccionar la máquina," protesta. "Bill nunca mandó a nadie. ¡Fue la propia madre de Steve la que invitó a estos caballeros al garaje para que jugaran al *Donkey Kong* mientras esperaban a que Steve volviera a casa!"

Steve continúa apuntando muchas distorsiones e imprecisiones similares, como el hecho bastante básico de que un tal Tim Sczerby y no Billy Mitchell era el poseedor del récord cuando Steve Wiebe empezó a enviar sus récords a Twin Galaxies. También nos enseña imágenes de la película que parecen mostrar a Mitchell ignorando a su rival, comparadas

» [Arcade] Machacar barriles es un método sencillo de propulsar tu puntuación.



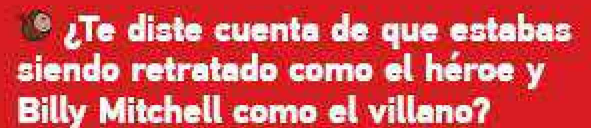
REMACHES

■ Usa el 'Patrón de estrella' para superar esta pantalla. Es un orden particular de eliminación de remaches. Empiezas por los cuatro de la izquierda. Primero el de abajo, y vas subiendo. Cuando llegas al último deberías poder coger el martillo y salir pitando. Cuando liquides llamas, estas reaparecerán a la izquierda y quedarán atrapadas, con lo que dejarán de ser una amenaza.

P&R: STEVE WEIBE

EL héroe de The King of Kong recuerda la película y la continua obsesión con Donkey Kong

¿Cómo te convertiste en protagonista de *The King of Kong*?
Conocí a Ed Cunningham, el productor, en 2005, y me dijo que tenía interés en contar mi historia. Por entonces mi relación con Twin Galaxies estaba congelada a causa de mi récord de un millón de puntos. Sabía que Roy Shildt era la razón por la que había problemas conmigo, pero sentí que merecía la oportunidad de que se contara mi parte de la historia. Si se hacía en una película, tendría la ocasión de que mis puntuaciones se reconocieran, y me dio algo de esperanza.



¿Te diste cuenta de que estabas siendo retratado como el héroe y Billy Mitchell como el villano?
No fue hasta que vi la película que me di cuenta de la perspectiva del equipo acerca de Billy y yo. Habiéndolo vivido todo, era extraño ver la historia reflejada en una película. Creo que el equipo hizo un buen trabajo a la hora de contar lo que era una historia muy compleja de forma concisa y de un modo que la gente pudiera identificarse con lo que sucedía. Me di cuenta de que la edición era necesaria para que la película tuviera una estructura que encajara en la pantalla, y no tenía problema. Pero sabía que Billy no estaría contento.

¿Crees que el retrato que la película hace de él es injusto?
Creo que ambas partes de la historia se dramatizaron hasta cierto punto para que tuvieran cierto potencial como entretenimiento, así que puede pensarse que es injusto si quieres hacer un retrato fiel de los personajes. Yo siempre me tomé los comentarios de Billy con deportividad y humor. Nunca lo vi como un enemigo, simplemente veía un muro infranqueable entre ambos a causa de Roy Shildt. Hoy nos llevamos bien, nos saludamos en los eventos y siempre intercambiamos unas palabras. Quizás alguna vez podamos sentarnos con calma, hablar de la película y reírnos.

¿Te sorprendió lo bien que fue recibida la película?
La vi por primera vez en el festival True/False. La gente la disfrutó mucho, fue un verano divertido, yendo a proyecciones en distintas ciudades con sesiones de preguntas.

¡Te hiciste famoso!
Fue una etapa bastante divertida de mi vida, y echando la vista atrás, es muy extraño que me pasara a mí. En la proyección en LA, conocí a Vince Vaughn y Tony Hawk. Aparecí en el *Late Late Show* con Craig Ferguson durante ese viaje y allí conocí a Sylvester Stallone. Recuerdo jugar al *Donkey Kong* en el E3, intentando conseguir el récord frente a un público animándome, lo que fue estupendo. Durante un par de años tuve invitaciones continuas para ir a distintos sitios.



» Como muchos maestros de *Donkey Kong*, Steve Wiebe también es un experto en *Donkey Kong Junior*.

Tu mujer también aparece en la película. ¿Cómo recuerda aquel periodo de vuestras vidas?
Mi mujer fue muy paciente todo el tiempo que estuve grabando. Hubo veces en las que se frustró con mi devoción por el juego, pero pudo experimentar cosas después del estreno que fueron divertidas. Una de ellas fue ir al estreno de *Como en casa en ningún sitio* en LA, porque hice un cameo en la película.

Continuaste jugando a *Donkey Kong* en modo competitivo durante muchos años, y casi ganas el Kong Off. ¿Has pensado en volver a intentar conseguir el récord?
Con el récord actual tan alto, es difícil pensar que vaya a cambiar de manos con mucha frecuencia o que suba demasiado. Si dedicara mi vida al juego, podría llegar a esa partida entre un millón que rompiera el récord, pero el coste sería demasiado alto. Estoy contento con lo que he conseguido, así que no me veo intentándolo de nuevo. Me encanta el hecho de que la película pusiera de moda el juego otra vez y que, después de tantos años, aún se estén haciendo descubrimientos sobre su desarrollo y se sigan estirando sus límites. Es fascinante que un juego sencillo y antiguo tenga tantos tesoros ocultos esperando a ser descubiertos.

Y finalmente, ¿quién crees que es el auténtico King of Kong en toda esta historia?
No es por hacer de menos a tantos y tantos grandes jugadores actuales de *Donkey Kong*, pero yo diría que Billy es el Rey porque dominó el juego en su momento álgido de popularidad. Ojalá hubiera jugado con ese nivel en 1981. Me llevó hasta 1990 alcanzar la kill screen, así que admiro a Billy por los récords que consiguió durante la Edad de Oro de los videojuegos.

THE KONG OFF

Richey Knucklez, fundador del evento competitivo Kong Off, nos cuenta cómo empezó.

¿Qué te inspiró para organizar el primer torneo Kong Off?
Había un personaje en *The King Of Kong*, un amigo de Steve Wiebe, que decía 'Pagaría dinero por ver a Billy Mitchell jugar en directo contra Steve.' Fue como si estuviera desafiando a alguien a que lo hiciera.. Así que hice un montón de llamadas para juntar a los 12 mejores jugadores de *Donkey Kong*... ¡y todos juntos pasamos un rato estupendo!

¿Qué recuerdos tienes de esa primera edición de 2011?
Es una de las razones por las que me divorcié. Invertí seis meses de mi vida en organizar ese primer torneo, restaurando una docena de máquinas para que parecieran nuevas, y solo estaba yo. Fue muy estresante, pero tengo grandes recuerdos del evento, fue muy dramático. Steve Wiebe tuvo que irse antes de lo previsto para coger un avión de vuelta, y en su última partida se puso en primer lugar. ¡Lo subí a mis hombros y lo paseé por toda la sala, iba chocando los cinco con todo el mundo! Y no era peso pluma. ¡Fue antes de que perdiera un montón de peso!

¿Entonces Steve ganó el Kong Off?
No, estaba en el aeropuerto y tuve que llamarle para decirle que Hank Chien le había superado.

¿Por qué crees que aún hay jugadores que aún pelean por ser el mejor en *Donkey Kong*?
¡Toda la culpa es de esa estúpida película! Los responsables sacaron de la historia completamente a Tim Sczerby, el tío que realmente batió el récord de Billy. Lo hicieron porque Billy sabía interpretar al villano. Es todo una actuación. Y convirtieron a Steve Wiebe en un llorón ingenuo, y no es así en realidad. Fue feo, pero dieron con la fórmula perfecta.

Para saber más de Richie, ve *The King of Arcades*, escucha su banda Knuckle Sandwich o visita su sala de recreativas en Flemington, New Jersey.

© Bill McEvoy

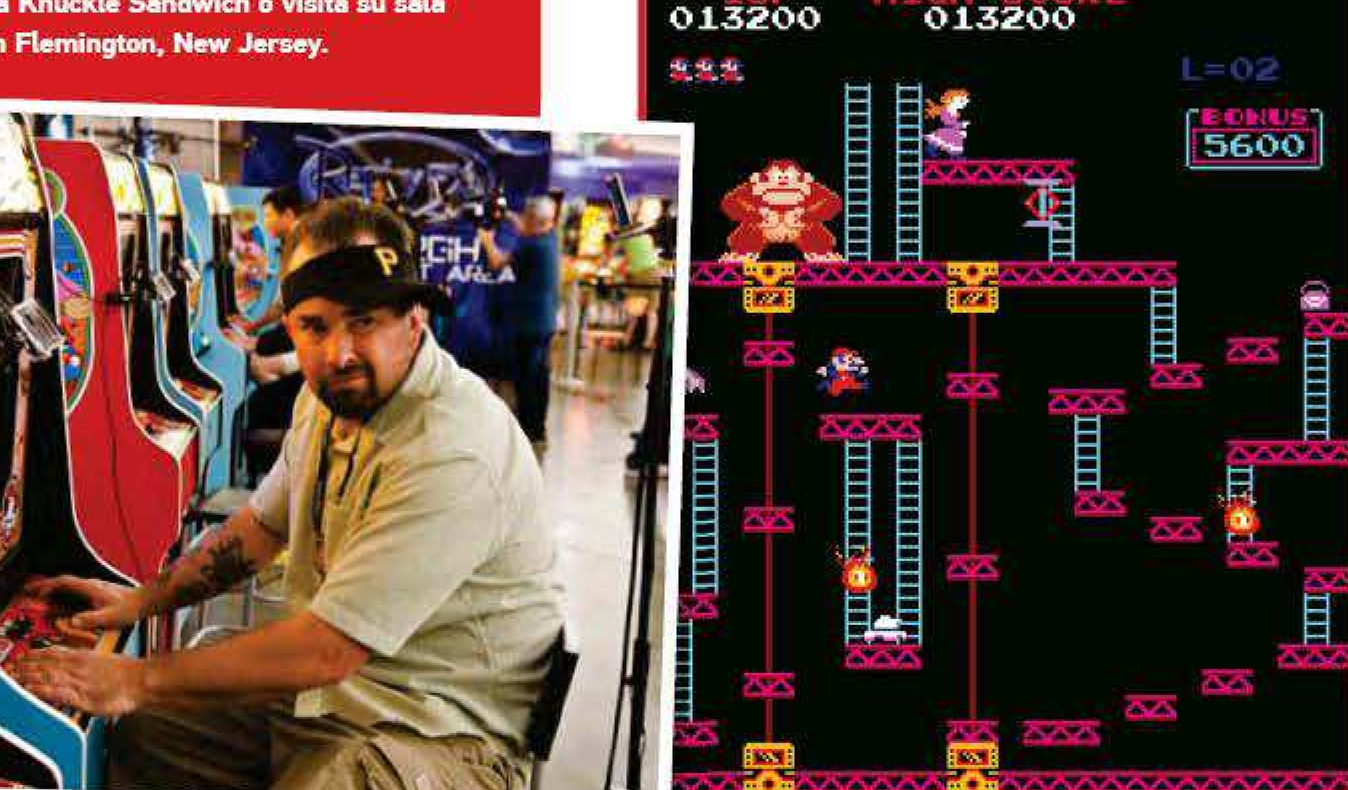
» Richie Knucklez juega en el Kong Off 4.

" Necesitas sacar provecho de la buena suerte"
Wes Copeland

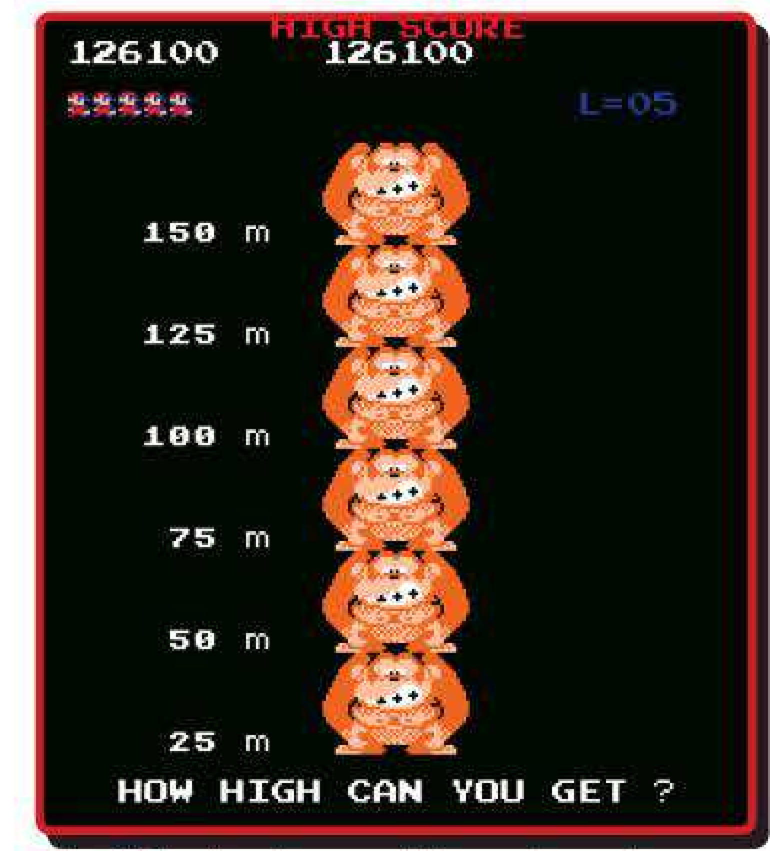
con fotos reales en las que se les ve charlando y bromeando momentos antes. Dada su profesión actual, ¿ha llegado a pensar Sanders en denunciar a los cineastas? "Aún pienso que es uno de los mejores documentales de la historia y me encanta," ríe Steve Sanders. "Seth Gordon y Ed Cunningham [director y productor de *The King Of Kong* respectivamente] cuentan historias. Cogen un tema oscuro y lo convierten en una película que todo el mundo puede ver y disfrutar. No solo contaron la historia que Billy y otros esperaban que contaran."

Además de hacer que la historia de dos adultos peleando metafóricamente a muerte por dominar un juego de 26 años de antigüedad fuera accesible y atractiva para una audiencia no especializada, también encendió el interés de la comunidad de jugadores retro. Aunque cualquiera con cierto interés en los juegos clásicos conocía *Donkey Kong*, antes de la llegada de la película éste no era visto como un juego de competición. El enorme éxito de *The King Of Kong* lo cambió todo. Eventos como el Kong Off (ver cuadro) facilitó la competición uno contra uno, webs como Twitch permitieron a los jugadores hacer stream de sus partidas y una comunidad de ávidos usuarios se reunió en torno a *donkeykongforum.com*, que lleva el registro de los récords de sus 300 mejores jugadores. Steve Wiebe y Billy Mitchell, los viejos reyes, llegan por los pelos al top 20. Las diez mejores puntuaciones han sido conseguidas en los últimos cinco años y el récord del mundo ha cambiado varias veces de manos desde 2010, con Wes Copeland actualmente en el número uno gracias a una partida de tres horas y cuarto en mayo de 2016 en la que amasó 1.218.000 increíbles puntos.

"Una partida de récord se debe a una combinación de habilidad y suerte," sonríe Copeland. "Necesitas la habilidad para atraer la buena suerte. Yo diría que de cada veinte partidas de *Donkey Kong*, solo una tiene el potencial para un récord, basándonos en el azar."



» [Arcade] Lleva cuidado con los saltos. Las rodillas de Jumpman no son gran cosa y puede hacerse daño si cae desde muy alto.



» [Arcade] Es duro llegar a los 150m, no hablemos ya de conseguir un récord que le saque los colores a Water Day.

Hay dos cosas clave que debes saber sobre Copeland. Primero, su habilidad es hipnótica. Puedes visitar *twitch.tv/wescopeland* para comprobarlo. Segundo, tiene 26 años. Sí, ni siquiera había nacido cuando *Donkey Kong* llegó a las salas recreativas. Quiere ser el mejor no por nostalgia o revivir una pasión infantil por el juego sino, quizás, porque quiere esa corona tras ver *The King Of Kong*. "Es una confusión habitual pensar que la película es la razón por la que la gente quiere competir en *Donkey Kong*," nos corrige. "Hay películas sobre otros clásicos que no han recibido tanta atención. Lo que me atrajo del juego era el hecho de que, por accidente, es perfecto para competir."

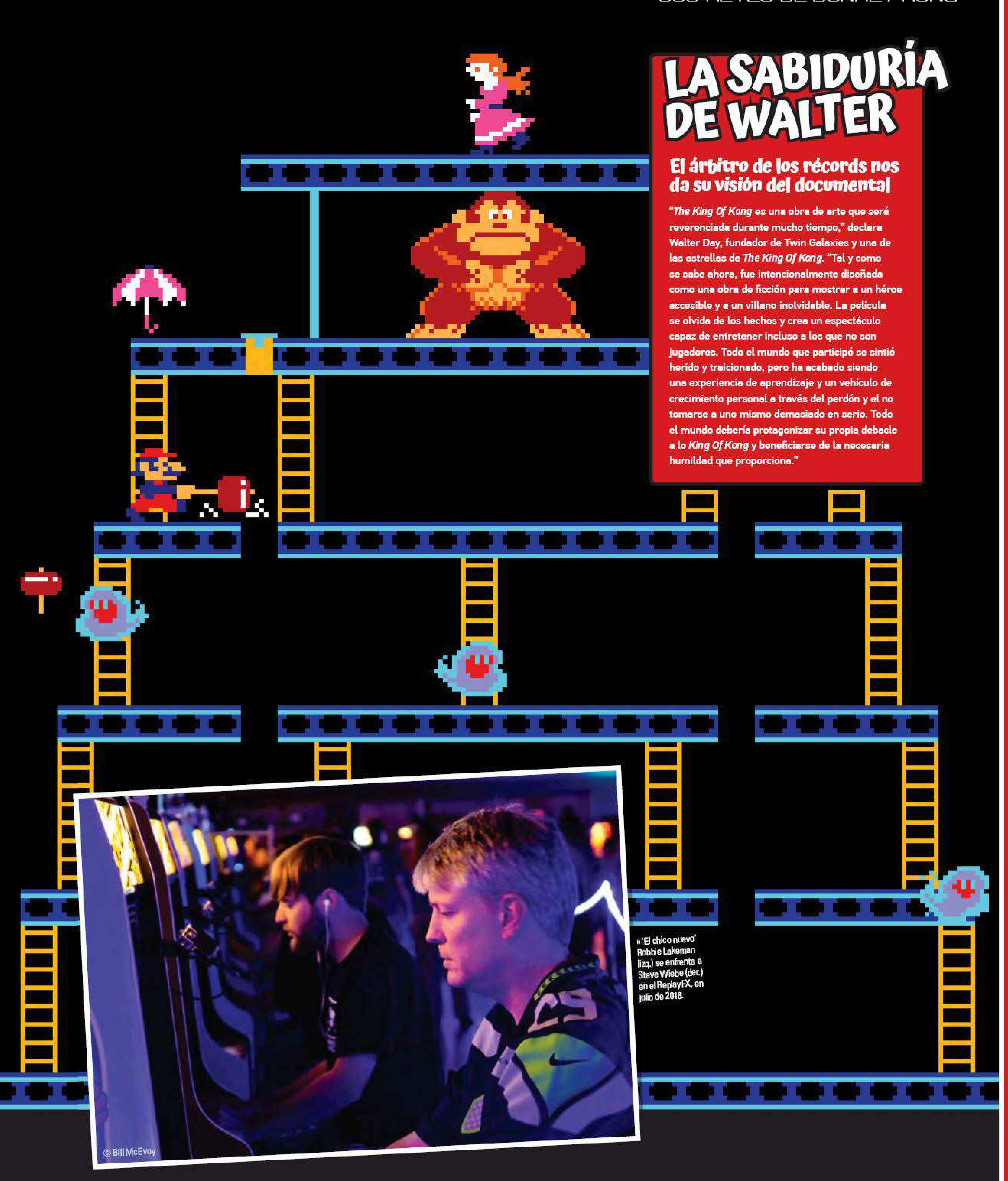
Esto no lo habíamos tenido en cuenta. ¿Cualquier juego que graba récords es ideal para el juego competitivo? Copeland destaca los factores que hacen que *Donkey Kong* sea especialmente apropiado. "Primero, cualquiera puede entenderlo fácilmente aunque no esté jugando. Segundo, gracias a la gran cantidad de elementos al azar, no hay patrones de movimientos efectivos al cien por cien. No hay dos secuencias de barriles exactamente iguales. Por supuesto hay patrones que se usan, por ejemplo, en la pantalla de los remaches, pero funcionan el 60 por ciento de las veces como mucho. Como resultado, el juego te obliga a ser inventivo, creativo y pone a prueba tu capacidad para solucionar problemas. Tercero, la extensión del juego es suficiente como para ponerte al borde de la demencia, pero no para volverte loco del todo. Una partida "segura" que llega a la *kill screen* lleva entre una hora y una hora y media, y un récord del mundo, como tres horas y media. Y cuarto, existe una *kill screen*."

Ah, sí, la infausta *kill screen*. Un bug en el código hace que en el nivel 22, después de 116 pantallas de saltos y subir escaleras, Mario (o Jumpman, como se le llama en el juego) muera después de unos segundos. Ni el más experimentado jugador podría acabar la pantalla en el escaso tiempo que se concede, y así llega el 'final' del juego. Es importante porque significa que, a diferencia de muchos otros juegos clásicos, no puede ▶

LA SABIDURÍA DE WALTER

El árbitro de los récords nos da su visión del documental

"*The King Of Kong* es una obra de arte que será reverenciada durante mucho tiempo," declara Walter Day, fundador de Twin Galaxies y una de las estrellas de *The King Of Kong*. "Tal y como se sabe ahora, fue intencionalmente diseñada como una obra de ficción para mostrar a un héroe accesible y a un villano inolvidable. La película se olvida de los hechos y crea un espectáculo capaz de entretener incluso a los que no son jugadores. Todo el mundo que participó se sintió herido y traicionado, pero ha acabado siendo una experiencia de aprendizaje y un vehículo de crecimiento personal a través del perdón y el no tomarse a uno mismo demasiado en serio. Todo el mundo debería protagonizar su propia debacle a lo *King Of Kong* y beneficiarse de la necesaria humildad que proporciona."



» 'El chico nuevo' Robbie Lakeman (izq.) se enfrenta a Steve Wiebe (der.) en el ReplayFX, en julio de 2016.

DONKEY KONG

» [Arcade] Jumpman y su salto de fe en la 'Fábrica de tartas'. ¿Hacia qué lado desplazará el peligro la cinta transportadora?

© Bill McEvoy

"He hecho trizas la máquina con mis manos desnudas"

Allen Staal

» Robbie Lakeman tras su triunfo en Kong Off 5.

ser jugado hasta el infinito. Títulos como *Q*Bert*, *Asteroids* o *Nibbler*, que dan al jugador vidas extras a intervalos regulares, pueden ser jugados en plan maratoniano, con partidas que a veces duran varios días, y donde alcanzar el récord es tanto una prueba de habilidad como de resistencia. Con *Donkey Kong*, el final predeterminado implica que los jugadores deben centrarse en aprovechar cada mínima oportunidad de conseguir puntos extra. "Muchos juegos clásicos tienen uno de estos cuatro factores, pero solo las joyas tienen los cuatro," apunta Copeland. "Por eso *Donkey Kong* es perfecto para el juego competitivo, y yo soy una persona muy competitiva."

Por supuesto, no hay competición sin competidores, y el récord de Copeland fue producto de su rivalidad con el campeón del último Kong Off, Robbie Lakeman. "Cuando Wes empezó a competir contra mí me motivó a seguir jugando," revela Lakeman, que con 30 años es otro de la nueva generación de contendientes que no creció con el juego. "Aceleró mi progreso como jugador. Espero recuperar el récord algún día. Con suerte, mi récord estaría en torno a los 1'25 millones de puntos, pero no quiero que consuma todo mi tiempo. Llegué a obsesionarme con ser el mejor. Puede convertirse en una obsesión poco saludable cuando empieza a ser un segundo trabajo."

Aunque hay que tener cierto carácter obsesivo para ser un campeón, también nos hemos dado cuenta viendo partidas que los jugadores llegan a ponerse muy emocionales. Hay palmetadas en la frente, brofists, gritos y unas cuantas palabrotas. Compáralo con la concentrada determinación de un experto en *Pac-Man* en busca de la partida perfecta. *Donkey Kong* parece apasionar a sus jugadores, y a ninguno como al australiano Allen Staal.

"He hecho trizas la máquina con mis manos desnudas," confiesa Staal, que ha llegado a la kill screen en media docena de ocasiones, pero aún tiene que alcanzar la mágica marca del millón de puntos. "Me he roto los nudillos y la muñeca en un par de ocasiones. A menudo he dicho que voy a reventar con un hacha la puñetera máquina, pero no lo hago, para empezar, porque me costó un montón construirla. Sí, tío, *Donkey Kong* es una obsesión." Allen es lo que diplomáticamente podemos llamar 'todo un personaje'. Sus ataques de ira mientras hace *streaming* se han convertido en legendarios, con niveles industriales de injurias, abuso de poder contra el mueble y ataques musicales a su rival, Brian Allen, al que define cuidadosamente como un "puto idiota". Puedes encontrar no menos de cinco recopilaciones de la furia de Staal en YouTube. "El cuatro es mi favorito," dice Staal. "No es saludable comportarse de esa manera. Es solo que quiero el récord, tío, y me frustra mucho no poder. Antes no era nadie aquí en Australia pero ahora he viajado para el Kong Off y tengo amigos en todo el mundo."

Staal es una figura bien conocida en la escena de *Donkey Kong* y claramente le gusta ser parte de la comunidad mundial, aunque apunta que algunas rivalidades no son nada amistosas, con puñaladas traperas y acusaciones de trampa. "Es un club social solo para miembros escogidos, y creo que sin querer he alienado a unas cuantas personas," afirma Cat DeSpira, periodista de videojuegos, ávida coleccionista de recreativas y muy crítica con el tribalismo masculino que ve en la comunidad del videojuego clásico. "La atención que *Donkey Kong* ha recibido a lo largo de los diez últimos años no llegó de forma orgánica. Fue resultado directo del marketing de dos de los

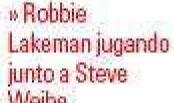




» Robbie Lakeman jugando junto a Steve Weibe.

personajes, Walter Day y Billy Mitchell, que usaron el reconocimiento que obtuvieron para reinventar sus logros, dando a entender que tuvieron más importancia en el videojuego clásico que la que realmente tuvieron. Me cabreo cada vez que veo al imbécil de Mitchell en los eventos de Kong Off, dando tumbos por la sala como una canción gastada, apenas capaz de jugar con el nivel que se supone que tiene, sabiendo que no importa quién gane, que él va a mantener siempre la retórica de ser 'The King of Kong' y Day le va a respaldar eternamente."

DeSpira no tiene dudas acerca de quién no es el rey, pero eso nos deja la cuestión de... ¿quién sí lo es, exactamente? En cierto sentido, ahora mismo, es Wes Copeland. Tiene el mayor récord jamás registrado, pero podría ser superado en cualquier momento.







Otra pregunta más interesante es... ¿por qué Kong es todavía el rey? De todos los juegos de la Edad de Oro de las recreativas, ¿por qué *Donkey Kong* sigue atrayendo a jugadores viejos y nuevos? Creemos que puede ser por una combinación de factores. La película, indudablemente, atrajo la atención de un público que iba mucho más allá de los jugadores retro, y el propio título era inequívocamente un seductor desafío para una nueva generación de jugadores. También ligó de forma única al eternamente fotogénico Billy Mitchell con el juego, haciendo que cada aparición, entrevista o mención del jugador más famoso del medio inevitablemente acabara mencionando a *Kong*.

Luego están las propias mecánicas del juego, que conducen fácilmente a la búsqueda de superar puntuaciones. La escena que ha nacido en torno a eventos como Kong Off mantiene el interés por al aspecto competitivo, como también lo hace el hecho de que continuamente surjan nuevos contendientes para desafiar a la vieja guardia. La comunidad que se ha ido desarrollando también es crucial, particularmente en los viejos tiempos, con vídeos posteados por expertos como el maestro de MAME Brian Saglio, que mostraba cómo la puntuación podía ser catapultada a la estratosfera. Y luego está el Factor Mario: los jugadores siempre van a estar interesados en el juego donde el personaje más icónico del medio dio su primer salto.

Es un juego extraordinario: fácil de aprender, difícil de dominar, como los mejores. Así que activa un crédito y veamos cómo respondes a la inmortal pregunta: ¿A qué altura puedes llegar? *

PANTALLA DE JUEGO

Otras cinco grandes películas sobre juegos clásicos

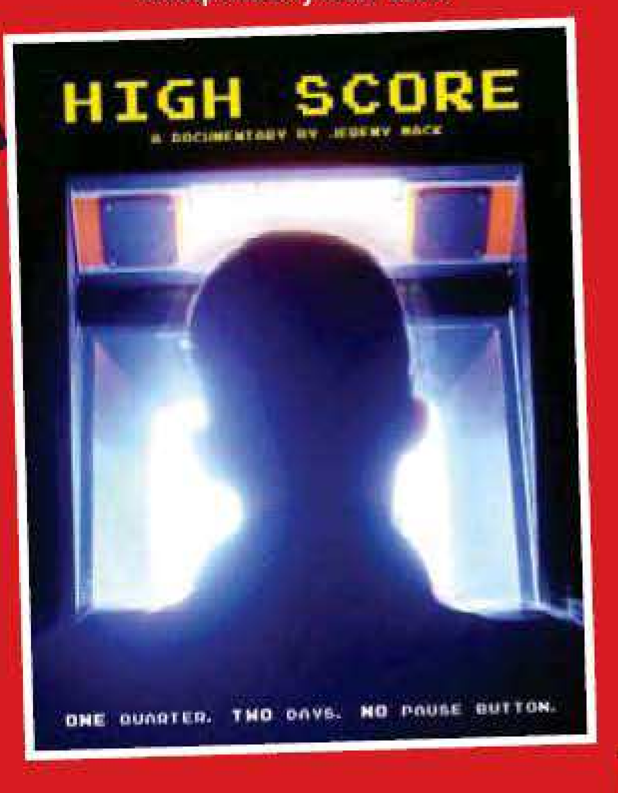


◄ INTO THE VALLEY OF THE SPACE INVADERS 1982

■ Un vistazo fascinante a Atari durante su Edad de Oro. Este corto documental incluye material de juegos clásicos y sobre sus creadores. ¿Sabías que el mando de *Tempest* se llama 'whirligig'? Nosotros tampoco.

▼ HIGH SCORE 2006

■ Centrado en el intento de Bill Carlton de romper el récord de horas jugando a *Missile Command*, lo que requiere permanecer en la misma partida más de dos días, este documental es una historia profundamente humana de esperanza, desesperación y roller disco.



CHASING GHOSTS
SUNDANCE FILM FESTIVAL

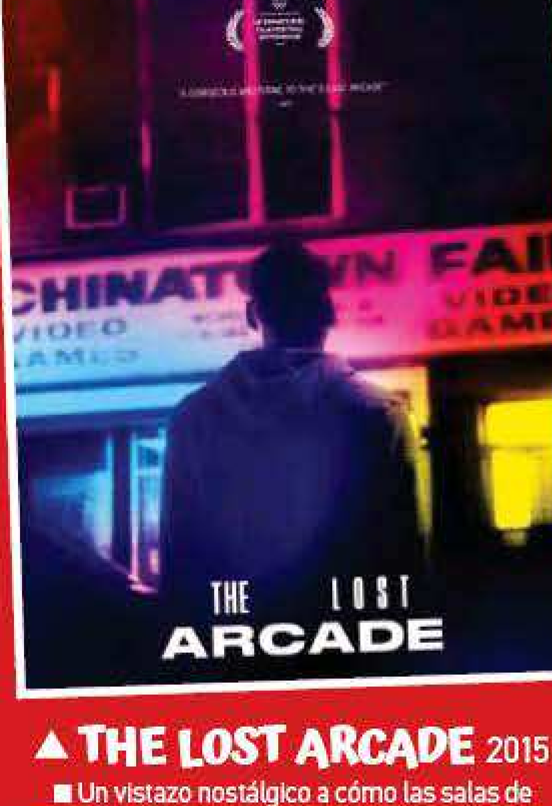
▲ CHASING GHOSTS 2007

■ A partir de la famosa foto de la portada de *Life* con los mejores jugadores de 1982, este documental rastrea la historia de sus protagonistas mientras se preparan para un reencuentro con viejos amigos y rivales. Entretenido y emocionante a la vez.

▼ MAN VS SNAKE 2015

■ *Nibbler* tiene un lugar especial en la historia de los récords. Tim McVey fue la primera persona en conseguir mil millones de puntos en 1984, y esta esta es la historia, muy personal, acerca de cómo intenta recuperar el trono en el que se sentó.





▲ THE LOST ARCADE 2015

■ Un vistazo nostálgico a cómo las salas de recreativos forjaron amistades y personalidades, centrándose en Chinatown Fair de Nueva York. Si desperdiciaste tu juventud echando monedas en ranuras tienes garantizada la sonrisa, la lagrimilla y el tic nervioso en los dedos.

THE NINJA WA

The Ninja Warriors: dos robots de aspecto humano afrontan la misión de asesinar al presidente de unos Estados Unidos bajo la ley marcial. ¿Héroes o terroristas? Todo depende del punto de vista...

La historia de los recreativos está plagada de ejemplos de cómo la industria fue más allá del típico mueble para crear experiencias únicas. Solo hay que recordar el icónico coche de *OutRun*, la ametralladora de *Operation Wolf* y, como no, el asiento neumático de *Space Harrier*. *The Ninja Warriors*, la recreativa de Taito de 1987, recuperó el set con tres monitores que inauguró *Darius* para crear un monumental arcade con una mecánica muy parecida a la de *Kung-Fu Master*, aunque el argumento y sus protagonistas, una pareja de robots ninja, se alejaban bastante de la típica historia de artes marciales.

La trama de *The Ninja Warriors* nos llevaba hasta 1993, un futuro tan cercano (en aquellos momentos) como distópico, en unos Estados Unidos regidos bajo la ley marcial. El presidente Banglar tiene sometida a la población, pero un grupo de científicos anarquistas,







liderados por un tal Mulk, deciden crear a un pareja de robots de aspecto humanoide para acosar a las tropas de Banglar y asesinar al líder de la nación. Al igual que el Terminator de James Cameron, estos tenían aspecto humano, concretamente de ninjas (la máquina es hija de los 80, la época en la que los asesinos nipones alcanzaron en EE.UU. la categoría de iconos pop).

El robot femenino Kunoichi (vestido de rojo) y su camararada masculino Ninja (uniformado de azul) iniciaban su misión en pleno casco urbano, en una calle que reflejaba bien el estado de ruina en el que se encontraba Estados Unidos bajo el control de Banglar. Sus soldados no tardaban en aparecer a ambos lados de la pantalla ultrapanorámica, convertidos en dianas andantes para los shurikens de Kunoichi y Ninja. Por desgracia, el jugador solo contaba con un número limitado de estrellas arrojadizas, así que la mayoría de las veces uno tenía que recurrir a los cuchillos kunai que portaban los protagonistas, apuñalando fulanos a una distancia peligrosamente corta. Las tropas de Belger iban armadas con cuchillos, lanzagranadas y rifles (afortunadamente los kukai podían parar las balas). Incluso llegábamos a encontrarnos con unos cuantos francotiradores. El desfile de uniformes era interrumpido en ocasiones por la aparición de enemigos mucho más feroces y resistentes de inequívoca estética japonesa, aunque lo más espectacular del juego era sin duda la irrupción del tanque. Robots ninja Vs tanque. Benditos años 80. ▶

» [Arcade] Algunos de los escenarios de *The Ninja Warriors* eran francamente impresionantes.





CONSEJOS



Conserva los shurikens

■ Kunoichi y Ninja comienzan el juego con 30 shurikens y estos no son fáciles de reemplazar. Solo podrás conseguir algunos más al liquidar a ciertos enemigos. Aunque su uso es tentador, es mejor reservarlos para el duelo contra el jefazo de cada nivel.



Conoce a tu enemigo

■ Es una regla básica y tan antigua como los propios videojuegos. Observa bien el patrón de ataque de cada tipo de enemigo, y ten listo los kunai para darle matarile en el momento preciso. Por ejemplo, a algunos perros solo se les puede matar estando agachado mientras que otros no paran de dar brincos.

Elimina a los soldados armados

■ Los soldados armados con cuchillos son un incordio, pero no son nada comparados con los francotiradores y los tipos que usan rifles y lanzagranadas. Dirígete a por ellos en cuantos aparezcan en pantalla, antes de que sus proyectiles acaben en segundos con tu barra de vida.



Detener las balas

■ De acuerdo, no hay nada tan chulo como repeler un disparo utilizando nuestros reflejos y los kunai. Pero a la hora de la verdad, y cuando estás rodeado de fulanos, es más recomendable agacharse y dejar que la bala siga su trayectoria. Aquí hemos venido a derrocar un gobierno, no a dar un espectáculo digno de la Cannon.





Salto acrobático

■ Cuando te veas superado por una marabunta de enemigos, el salto te proporcionará unos segundos de respiro. No es un movimiento que se deba ejecutar a lo loco, porque seguirás expuesto a los disparos y podrías aterrizar en medio de otra masa de uniformados. Saltar de la sartén para caer en la brasas.



Viva la sentadilla

■ *The Ninja Warriors* es uno de esos juegos en los que acabas más tiempo agachado que de pie. Y con razón. Entre soldados y perretes saltarines, además de la lluvia de disparos, compensa avanzar agazapado, aunque cuidado: los enemigos también se agacharán para alcanzarte. De lo contrario el juego sería un paseo.

JEFAZOS



Tanque

■ Estos colosales carros blindados aparecen varias veces, precedidos de fuego de artillería. Además de disparar el cañón, su comandante se asomará por la escotilla para disparar su ametralladora.

CÓMO VENCERLE: Esquiva las andanadas del cañón, salta sobre el tanque y apuñala al comandante antes de que vuelva a ocultarse. Otra opción es lanzarle shurikens, si te quedan.



Ninjas

■ Utilizan los mismos kunai que Ninja y Kunoichi, al igual que la indumentaria oficial de cualquier sigiloso asesino japonés, salvo que este par oculta sus rostros bajo dos grotescas máscaras.

CÓMO VENCERLES: Salta sobre ellos hasta pillarles por la espalda y zúrrales con los kunai antes de que se den la vuelta. Claro que ellos tampoco se quedarán quietos. Y no intentes usar los shurikens. No servirán de nada.



Jorobado grotesco

■ Esta extraña criatura, al igual que el dúo protagonista, tiene poco de humano. Es letal en las distancias cortas y encima no para de brincar. Para colmo, sus brazos metálicos le protegen de la mayoría de los ataques.

CÓMO VENCERLE: El ataque frontal es inútil. Espera a que salte sobre ti y arréale con los kunai antes de que se dé la vuelta. Si te pilla lejos de su campo de acción usa los shurikens.



Escupefuego

■ Otra criatura de indiscutible estética nipona, luce coletas y una sorprendente habilidad para escupir fuego y chamuscar a tu personaje. Aparece por primera vez en el nivel 2.

CÓMO VENCERLE: De manera similar que frente a los ninjas: espera a que se aproxime e intente atacarte, salta sobre él y clávale los kunai. Tendrás que repetir el proceso varias veces antes de poder matarle.



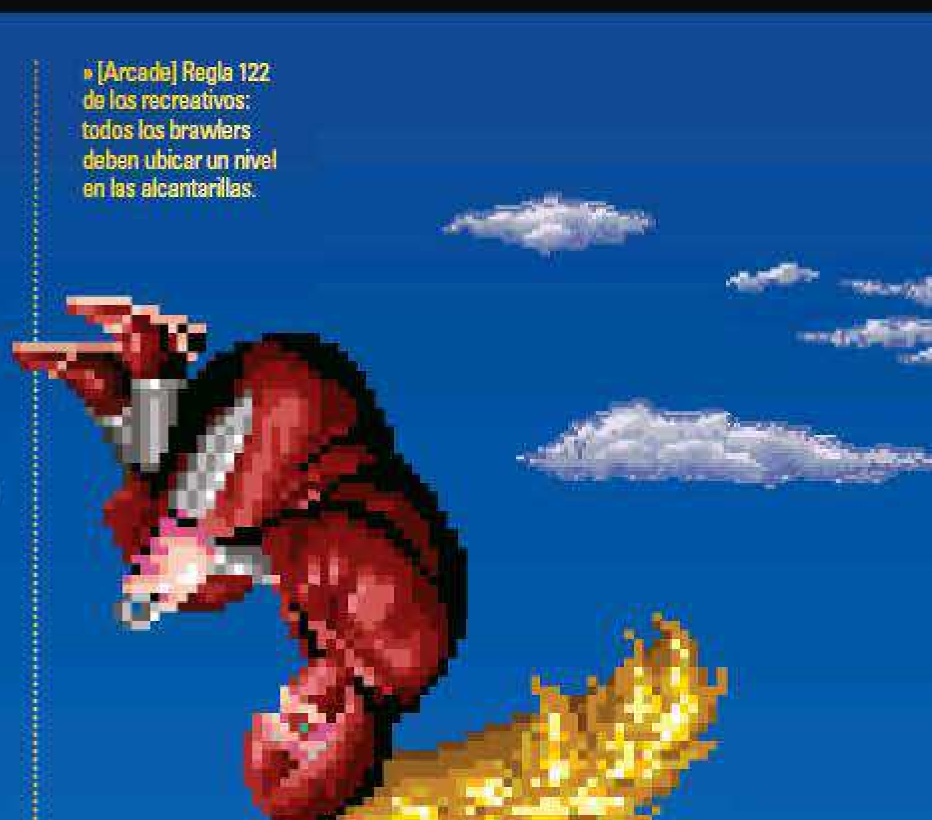
Cada impacto enemigo iba consumiendo la barra de energía de la pareja protagonista, unos daños que acababan desvelando su naturaleza mecánica. La rubia melena de Kunoichi llegaba a desaparecer para mostrar un cráneo digno de un T-800, para finalmente estallar en pedazos, lo que nos obligaba a introducir otra moneda en la recreativa. Además de la barriada inicial, a lo largo del juego recorríamos una base militar y unas alcantarillas (otro clásico del género), hasta llegar a la mansión presidencial de Banglar. Allí nos esperaban más soldados, más jefazos y, por último, el mismísimo líder del país. Su muerte llevaba consigo una desagradable sorpresa que no vamos a desvelar. Solo diremos que Mulk y sus colegas científicos tampoco eran trigo limpio.

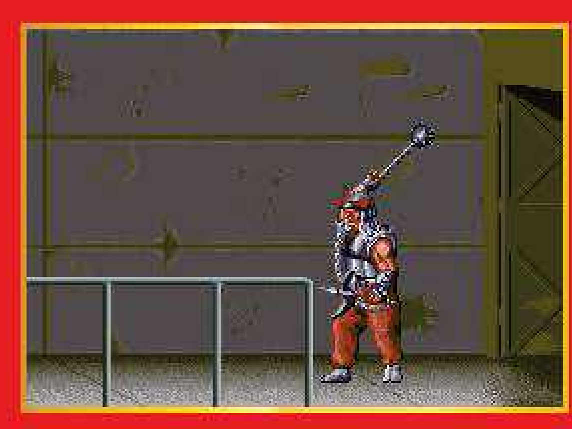
Como ya hemos mencionado, la recreativa desplegaba una pantalla de juego ultrapanorámica, gracias al uso de tres monitores. En realidad solo teníamos enfrente el monitor central, acompañado a los lados por sendos espejos que reflejaban la imagen de otros dos monitores, escondidos en la parte inferior del mueble. Las dos pantallas extra expandían, y de qué manera, el campo de acción de ambos jugadores y les permitían ver desde bastante distancia cómo se aproximaban sus rivales desde ambos márgenes del escenario. Además de los soldados y la ristra de exóticos personajes que podéis ver en el recuadro de abajo, el catálogo de enemigos de la placa incluía perros, a los que debíamos dar matarile sin contemplaciones, y de una manera bastante gráfica. En Taito no se cortaban un pelo.



El mueble de *The Ninja Warriors* causó bastante revuelo en los recreativos de la época gracias al trío de monitores, pero el juego en sí era bastante simple. Taito se limitó a adornar una mecánica que ya habíamos visto antes, y que volvería a ser reciclada en otro clásico recreativo, *Vigilante*: Todo consiste en neutralizar a los enemigos que brotan por los lados de la pantalla mientras avanzamos hacia la derecha. Una mecánica que no tarda en hacerse repetitiva, a pesar de la incorporación de enemigos más duros y con patrones de ataque más elaborados. Placas posteriores como *Renegade* y *Double Dragon* añadieron la posibilidad de mover al personaje en profundidad, lo que proporcionaba un mayor campo de acción a pesar de contar con un único monitor. Quizás fuera debido a su naturaleza robótica, pero la pareja de ninjas de Taito tampoco destacaba precisamente por desplegar un variado catálogo de movimientos. Y ya no hablemos de su agilidad. Kunoichi y Ninja caminan por el

» [Arcade] Regla 122 de los recreativos: todos los brawlers deben ubicar un nivel en las alcantarillas.





Brazo de hierro

■ Este gigantesco fulano no solo está blindado hasta el tuétano, sino que maneja una bola de pinchos que te hará migas incluso a distancia.

CÓMO VENCERLE: Es el jefe más difícil de todo el juego, pero podrás neutralizarle con habilidad y paciencia. Agáchate para esquivar la bola y lánzale shurikens a las piernas. Si no dispones de ellos, salta hasta su posición, dále con los kunai y aléjate. Repite el proceso. Es bastante pesadito.



Ninja con espada

■ Al final del primer nivel te espera la gemela malvada (como todo, depende del punto de vista) de Kunoichi, armada con una enorme espada.

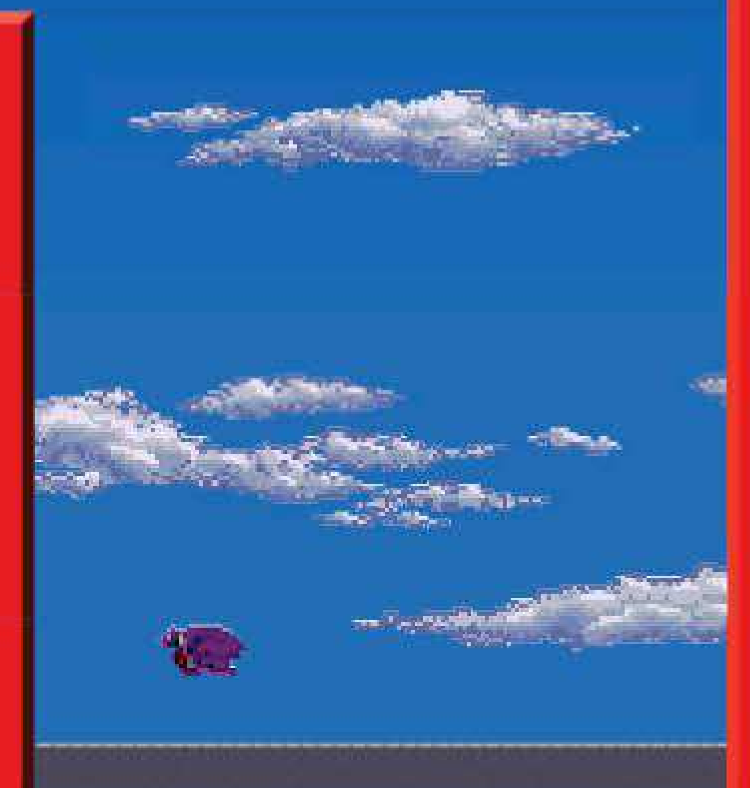
CÓMO VENCERLA: El tamaño y alcance de la espada hacen que los shurikens sean la mejor opción para derrotarla. Acércate, agáchate y cuélale un shukiken bajo su línea de defensa. Lánzale otro cuando salte sobre ti y te muestre la espalda durante nos segundos.



Presidente

■ Acabarás frente al mismísimo Presidente de los Estados Unidos (un señor obeso de piel gris y traje azul). Mientras zurras a sus hombres intentará matarte con su pistola antes de salir por piernas hacia la puerta más cercana.

CÓMO VENCERLE: Tras liquidar a los soldados el juego te conducirá automáticamente a la otra sala, donde solo tendrás que acercarte al Banglar... y matarle. Sic semper tyrannis.







LAS CONVERSIONES

No era una máquina sencilla de adaptar, pero vaya si lo intentaron...



Amstrad CPC

■ La impresión inicial es muy buena debido a la estupenda música de la pantalla del título, sacada del primer nivel de la recreativa. Pero a partir de ahí todo va cuesta abajo debido a una mecánica demasiado lenta y una detección de colisiones poco fiable. Es una pena, porque este port respetaba el modo de dos jugadores y los gráficos eran bastante decentes, sobre todo en la animación de los saltos.



Amiga

■ Las adaptaciones a ordenadores de 16 bits fueron programadas por John Croudy y Ron Pieket, con gráficos de Ned Langman. La versión Amiga desplegaba unas cuantas mejoras respecto a la de Atari ST, como un scroll bastante más suave y colores mucho más intensos. Además nos deleitó con una estupenda banda sonora, que encajaba como un guante con la acción del juego.

Atari ST

■ A primera vista decepcionaba respecto a la entrega Amiga, debido a unos colores muy apagados y un scroll mejorable. Sin embargo compartían la misma tecnología Dynamic Loading System. Gracias a ella se accedía directamente a la memoria del ordenador, cargando los datos desde el disco mientras el juego seguía ejecutándose. Sin molestas pantallas de carga que cortaran la acción.



ZX Spectrum

■ El port Spectrum de *The Ninja Warriors* carecía del colorido de las otras adaptaciones, aunque se agradecía el intento de adaptar una máquina tan ambiciosa al mítico "gomas". Al igual que sucedía en otros juegos monocromo, el principal problema consistía en distinguir qué estaba pasando en pantalla (y sobre todo la trayectoria de las balas). Aun así se las ingeniaron para incluir hasta el tanque, lo que tenía su mérito.



Mega-CD

■ La propia Taito firmó en 1993 el mejor port doméstico que recibió la recreativa. El formato de pantalla es mucho menos apaisado, pero ofrece un desarrollo mucho más ágil y un nivel de dificultad más accesible, gracias al mayor radio de ataque de los kunai. Además, la propia Zuntata (el legendario equipo de músicos de la casa) se encargó de la banda sonora, que exprimía al máximo el formato CD.



PC Engine

■ Al igual que la entrega Mega-CD, el port PC Engine, producido por la propia Taito, jamás salió de Japón. Los gráficos no estaban mal, aunque los escenarios eran un poco sosos y el siempre temido flicker irrumpía cuando coincidían muchos sprites en pantalla. Lo peor de todo fue la desaparición del tanque, un enemigo que incluso se dejó ver en la entrega para ZX Spectrum. PC Engine era capaz de mucho más.

Commodore 64

■ Una estupenda melodía (Dios bendiga al SID de C64) nos daba la bienvenida tras cargar el juego, aunque extrañamente, y ya metidos en harina, algunas fases tenían música y otras solo efectos de sonido. Obviando este detalle estamos ante la mejor versión para ordenadores de 8 bits, con un scroll impecable y buenas animaciones para el ninja protagonista y sus enemigos. Incluso hoy en día sorprende ver el tamaño del tanque.



UN RETORNO TRIUNFAL

Con una trama idéntica aunque ubicada en el año 2035, este remake para SNES, creado por Natsume en 1994, le daba mil vueltas a la recreativa original. Solo tenía una pega: la ausencia de un modo para dos jugadores. Además de reencontrarnos con Kunoichi y Ninja (este último convertido en una mole vestida de azul), *The Ninja Warriors Again* nos presentó un tercer personaje, el ágil Kamaitachi, quien no escondía su origen robótico. Con unos sprites gigantescos, una mecánica hipervitaminada y una música memorable, este cartucho, también conocido como *Ninja Warriors: The New Generation*, acabó convirtiéndose con el paso de los años en un título de culto y una cotizada pieza para coleccionistas. Titus lo lanzó en Europa y Spaco se encargó de distribuirlo en España, en cantidades muy limitadas. Si lo quieres, prepárate para soltar mucha pasta en eBay y similares.







» [Arcade] Un salto a tiempo nos salvó el pellejo en más de una ocasión.

escenario con una pachorra sorprendente, mientras se dedican a laminar con sus kunai a todo el que se les ponga por delante. A pesar de todo esto, *The Ninja Warriors* ha logrado mantenerse en el recuerdo de muchos jugadores gracias a sus espectaculares gráficos y las inolvidables melodías que firmó Zuntata, el grupo de talentosos músicos al servicio de Taito.

La mayoría de conversiones domésticas de *The Ninja Warriors* corrieron a cargo de The Sales Curve y fueron distribuídas por Virgin Interactive. Compactar las tres pantallas de juego en una sola no fue una tarea sencilla para los programadores, aunque por una vez la aparición de franjas negras estuvo más que justificada. La propia Taito lanzó la adaptación a PC Engine en el verano de 1989 y recuperó a la pareja de ninjas en marzo de 1993 con un estupendo port para Mega-CD, también inédito fuera de Japón.

Taito volvería a recurrir a los tres monitores para dar vida a *Darius II*, y con *Warrior Blade: Rastan Saga Episode III* también apostaron por la pantalla panorámica (aunque en aquel caso juntando solo dos monitores). Y siguen empeñados en ello, como quedó patente hace un par de años con el espectacular *Dariusburst Chronicle Saviours* para PS4, Vita y PC. La proliferación de monitores de 21:9 ha hecho que muchos usuarios redescubran, a través del MAME, la impresionante pantalla ultrapanorámica de *The Ninja Warriors*. En su día ya era difícil ver la placa en un salón recreativo debido a su altítismo coste, así que imaginad hoy en día. Si tenéis la fortuna de poseer un monitor ultrapanorámico, no perdáis un segundo. El espectáculo merece la pena.

NINJAS DE 8-BIT

Hablamos con Robert Whitaker, el responsable de crear los gráficos para las versiones Amstrad y Spectrum de *The Ninja Warriors*.



¿Qué experiencia tenías antes de currar en *TNW*?
En The Sales Curve me hicieron mi primer contrato. Aunque mi experiencia previa se limitaba al C64, mi primer encargo allí fue crear el arte para las versiones Spectrum y Amstrad de *The Ninja Warriors*. Había hecho algunas cosas previamente cuando aterricé allí, donde trabajaría al lado de los tipos que habían firmado *Silkworm*, uno de los éxitos del momento.

¿Con qué programador trabajaste?
Trabajé con un programador externo llamado Nigel Brown. Nos comunicábamos por teléfono y nunca le conocí en persona.

¿Qué opinabas de la recreativa?
Tenía unos gráficos muy bonitos, especialmente los escenarios, pero no me parecía un juego muy inspirado. Los ninjas no parecían realmente ninjas y en todo caso ¿No podrías haber hecho unos robot ninja más impresionantes?

¿Cómo te las ingeniaste para adaptar el formato de los tres monitores?
No tuve nada que ver, los programadores se encargaron de aquello. El diseño de las conversiones ya se había decidido para cuando me uní al proyecto.

¿Crees que logró reproducir la estética y las sensaciones de la máquina recreativa?
En mi opinión, los gráficos de la versión Spectrum se veían bastante bien. Quizás eran un poco sosos, pero cumplían su función. Los gráficos monocromo eran necesarios si queríamos superponer los sprites sobre un escenario con scroll. Aun así me habría gustado haber podido añadir unos bordes para resaltar más los sprites respecto al escenario. Lo que acabó perjudicando al juego era lo lento que se movía.

¿Tuvísteis alguna dificultad durante el desarrollo del juego?
Mi único problema fue trabajar con los horribles colores del Amstrad. Los gráficos de la versión CPC daban vergüenza debido a su pobre paleta cromática. Estoy seguro de que los programadores tendrían algo que decir sobre cómo lograron mover aquel tanque a lo largo de la pantalla de juego.

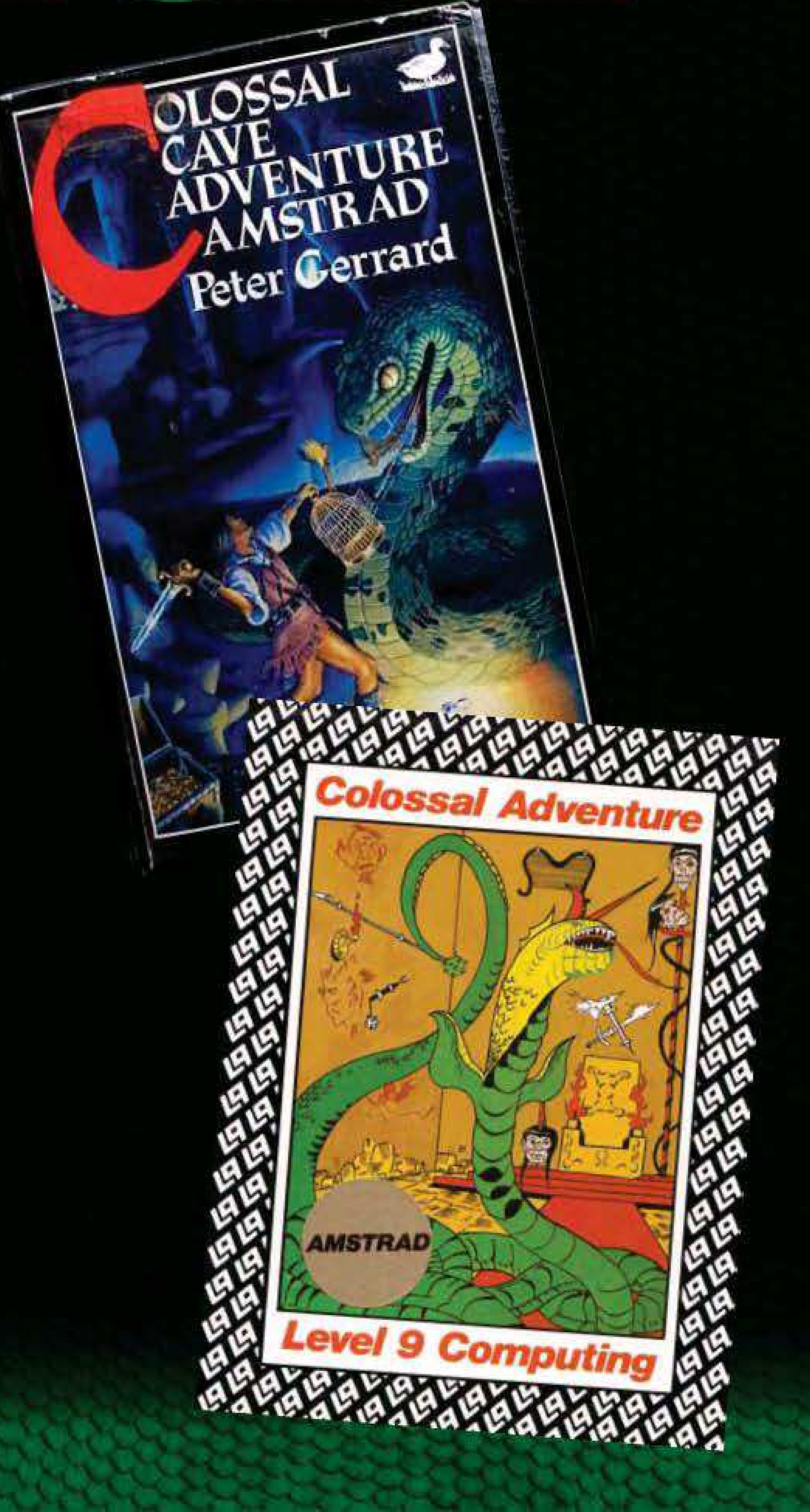
¿Por qué el equipo de desarrollo firmó como Random Access?
Todos trabajábamos para The Sales Curve, y supongo que adoptaron ese nombre porque el otro no sonaba demasiado a compañía especializada en juegos para ordenador.



LA AVENTURA ORIGINAL Y OTRAS GESTAS EN LA GRAN CAVERNA

COLOSSAL CAVE ADVENTURE

En Retro Gamer nos dedicamos de pleno a rememorar el pasado, a revivir viejas experiencias cuyo factor lúdico tiende a ser susceptible de tener vigencia en el videojuego actual. Sin embargo, un género como el de las aventuras conversacionales pertenece a otro tiempo, siendo a todas luces difícil de asimilar para los jugadores de hoy día. Pero, aunque lleve décadas "muerto" en lo que respecta a su vertiente comercial, bien que merece la pena adentrarse en la gran caverna y vivir, entre otras historias, la aventura original…



Por José Manuel Fernández "Spidey"

```
.RUN ADV11

WELCOME TO ADVENTURE!!  WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?


YES
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE.  I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)


YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.


GO IN
YOU ARE INSIDE A BUILDING, A WELL HOUSE FOR A LARGE SPRING.

THERE ARE SOME KEYS ON THE GROUND HERE.

THERE IS A SHINY BRASS LAMP NEARBY.

THERE IS FOOD HERE.

THERE IS A BOTTLE OF WATER HERE.
```

» Imaginad la situación: mediados de los años 70 y descubres que puedes vivir una épica aventura a través de una computadora. La "gran caverna" sería el comienzo de toda una historia.

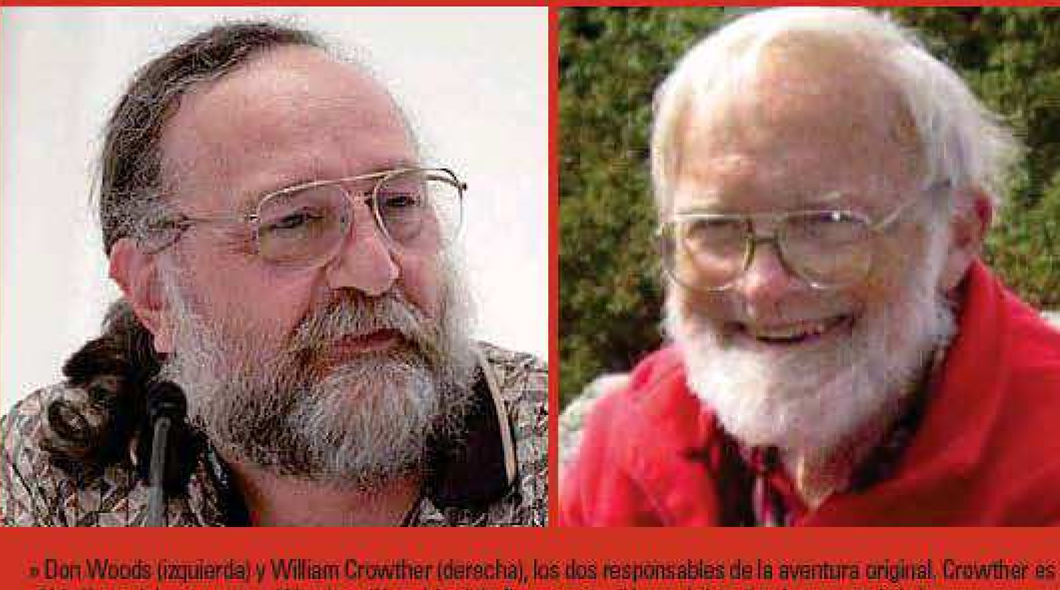


» Jugar en un terminal VT100 no estaba nada mal, pero el ordenador en el que se desarrolló *Adventure* no cabe en tu habitación. Cosas de aquella época.

En los primeros compases de los juegos videográficos, los distintos géneros entre los que se repartían los exiguos catálogos de la época se podían contar con los dedos de una mano. Al principio, el deporte era el principal exponente tanto en las máquinas arcade como en las primeras videoconsolas, por lo general promoviendo la competición entre dos jugadores, joystick en mano. No tardaron en invadir el sector los matamarcianos, capaces de recrear con un fondo negro y unos cuantos puntos repartidos por la pantalla a toda una galaxia en guerra. Y algo más tarde, los juegos de plataformas, inaugurado en cierto modo por aquel *Space Panic* (1980) de Universal. Pero más allá de estos entornos recreativos, existía una forma de jugar bastante alejada de la línea trazada por el videojuego más comercial, naciendo entre el murmullo de los transistores de computadoras a la usanza del tremebundo PDP-10.

Sería en este ordenador donde nacería el andamiaje de *Colossal Cave Adventure*, la llamada 'aventura original', un verdadero icono con el que nacería la ficción interactiva, un género más conocido por estos lares como aventura conversacional. Pero antes de contaros cómo fue su concepción, lo apropiado es definir en qué consiste este particular género.

Para empezar, si venís de nuevas, olvidad todo lo que sabéis del videojuego 'convencional'. La puesta en escena que define la jugabilidad de una aventura conversacional no tiene nada que ver con lo que sobre el papel nos encontraremos en cualquier otro género, con una diferencia de lo más radical: la descripción de la situación del jugador no tiene por qué depender de gráfico alguno. En todo caso, puede apoyarse en algún concepto visual (a la usanza de las ilustraciones de un libro), pero lo fundamental siempre proviene de un texto. Ahí es donde, por norma, se narra lo que el protagonista contempla a primera vista; y sobre esta primordial premisa, el usuario debe teclear la acción a realizar, que será interpretada por el programa. De aceptarse, provocará en consecuencia una nueva situación. Tan sencillo como eso.



» Don Woods (izquierda) y William Crowther (derecha), los dos responsables de la aventura original. Crowther es el ideólogo del concepto, y Woods pulió multitud de flecos y añadió una épica absolutamente icónica.

Crowther fue el pionero que puso en marcha las aventuras conversacionales

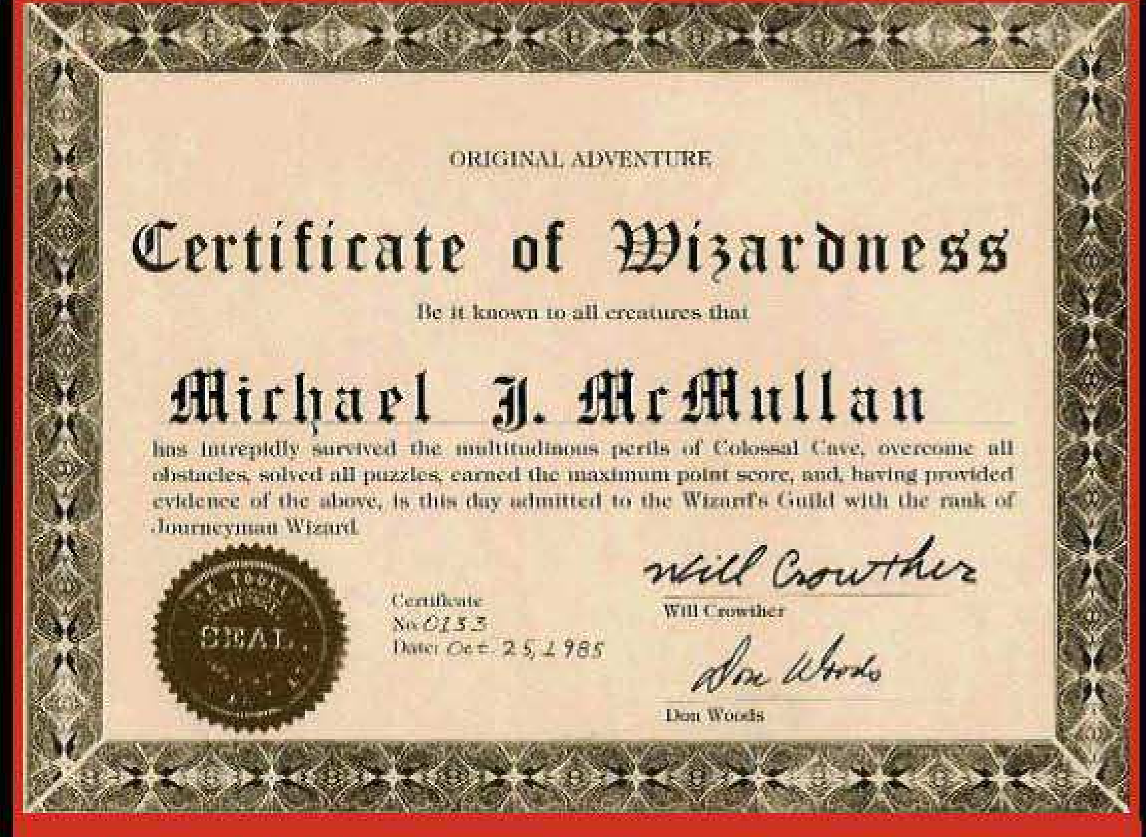
Con esta base, el autor de la aventura podrá definir la historia y los enigmas que en sí provocan la existencia de un factor lúdico. Salvando las distancias, sería un proceso creativo parecido al de la concepción de un libro tipo *Elige tu propia aventura*… ¡seguro que has leído alguno de pequeño! Por lo tanto, el aventurero, además de vivir la aventura como si de una novela se tratara, debe analizar cada situación para dar los pasos correctos con los comandos adecuados. Tendrá que examinar el escenario, gestionar su inventario de objetos, plantear cómo interactuar con otros personajes, etc. Una buena elección puede marcar la diferencia entre continuar la historia o, directamente, hacer que nuestro héroe pase a la historia. «Norte», «examinar mesa», «coger espada»… Así es como progresaremos, combinando la correcta elección de palabras (por lo general, verbo «acción»+ objeto). Por decirlo de alguna manera, es lo más parecido a vivir un relato desde sus mismísimas entrañas.

Por supuesto, la ficción interactiva se concibió en los ordenadores en respuesta al ávido deseo de recrear de alguna manera la emoción de la aventura. Y este hecho es curioso porque William Crowther, el culpable de que exista este género, no era precisamente una persona a la que le faltaran emociones. Hoy, con los ochenta años cumplidos, sigue siendo un entusiasta de la espeleología, entusiasmándole todo lo relacionado con explorar intrincadas cavernas. No pocas veces tuvo un susto digno de mención ante tan particular hobby, pero lo cierto y verdad es que, dejando de lado el oficio que le daba de comer, esto era lo único que le hacía palpitar de verdad su aventurero corazón. Un asunto imprescindible para alguien que en los 70 se pasaba la mayor parte de su tiempo sentado frente a computadoras como la ya mentada PDP-10, su herramienta de trabajo en BBN, empresa pionera en Internet y contratista de defensa de los Estados Unidos.

Otra de sus aficiones era jugar a *Dungeon & Dragons*, el popular juego de rol diseñado por Gary Gygax y Dave Arneson que ya a mediados de los años setenta ▶



» [PC] Una de las primeras versiones comerciales de *Adventure* llegaría de la mano de The Software Toolworks. Microsoft la incluiría en los primeros ordenadores PC de IBM.



» [Si el usuario llevaba a buen término el juego, obtendría una clave que podía llegar a proporcionar un sello en relieve y un certificado firmado por Crowther y Woods.

comenzó a enloquecer (en el mejor de los sentidos) a cientos de aventureros en potencia. Allí Crowther asumía el rol de 'Willie el ladrón', y pasaba horas y horas junto a sus amigos sentados ante sus fichas de personaje mientras exploraban imaginarias mazmorras y combatían fieros dragones.

Su mente volaba más que nunca después de haber pasado en 1975 por un traumático divorcio, dispersándose sus ideas mientras compilaba rutinariamente código Fortran día tras día. Su imaginación y las ganas de realizar un entretenimiento tan original como apropiado para sus dos hijas pequeñas propiciaron que William se pusiera manos a la obra programando una amalgama de rutinas repletas de condicionales y variables que, una vez ejecutada, daba pie a lo que sería la primera aventura para ordenador. ¿Por qué no llevar una de sus particulares gestas a los entornos informáticos? *Advent* (*Adventure*) estaba a punto de nacer…

¿Qué mejor que perderse por una complicada cueva buscando un misterioso tesoro? Crowther aplicó sus conocimientos de explorador de cavernas para entramar un complejo pasaje de grutas, pasillos y habitáculos varios, partiendo de unos mapas de vectores que había realizado basándose en gran medida en la Mammoth Cave de Kentucky… todo ello con una importante pizca de la fantasía épica heredada de su fervor por *Dungeons & Dragons*. Por su parte, el interfaz usado por el programa consistía, como ya contamos antes, en una sencilla comunicación entre el usuario y la computadora, donde una combinación oportuna de dos palabras daría como resultado la descripción de los hechos acaecidos en consecuencia de nuestros actos. Solo texto y, por supuesto, la imprescindible colaboración por parte del jugador aportando grandes dosis de complicidad e imaginación.

Como no podría ser de otra manera, las jóvenes disfrutaron de la originalísima propuesta de su

» Un gran dragón, un valiente aventurero y una misteriosa caverna. Las vetustas portadas de estos auténticos decanos del género animaban a adentrarse en un nuevo género.

padre, compartiendo momentos que rememoraban las expediciones que hacían en familia. Y el programa, cautivando a propios y extraños, fue pasando de mano en mano en los primerísimos días de un Internet muy lejano al que hoy conocemos. En 1976, un avispado y joven programador llamado Don Woods se topó fortuitamente con el código de William Crowther en una computadora SAIL (Stanford Artificial Intelligence Lab), quedándose embelesado ante las posibilidades del por entonces rudimentario programa. Su fascinación por la obra de Tolkien se combinó de forma explosiva con decenas de conjeturas acerca de contribuir y mejorar aquel *Adventure*, y probó suerte redactándole un e-mail a su autor, tocando madera mientras escribía una fortuita combinación del nombre y del site desde donde se había albergado el programa (*crowther@ sitename*). Afortunadamente, el correo llegó… Y William respondió.

La suma de estos dos talentos dio como resultado la creación de la aventura definitiva para computadoras, redondeando de medio a medio el concepto original e incorporando multitud de elementos característicos a la fantasía medieval de la que tan fan eran ambos: elfos, dragones, un malencarado enano lanzador de hachas… La sabia combinación de elementos, la inteligente disposición de enigmas y el fascinante trabajo de mapeado hicieron de *Colossal Cave Adventure* un auténtico mito del videojuego de poco más de 300 KB. Poco después, y sin salirnos de 1976, Jim Gillogly optó por convertir el código original escrito en FORTRAN a otros lenguajes de programación, siempre con la aprobación de Crowther y Woods. Walt Bilofsky, fundador de la mítica compañía The Software Toolworks, ayudó por su parte a que la 'aventura original' funcionara en los ordenadores personales de IBM, incluyéndose en los primeros PC, bajo el manto de Microsoft, y transformándose, ya en 1981, en la primera versión comercial del juego (bajo el nombre *Adventure*).

Un magnífico detalle de esta iteración es que los avezados jugadores que consiguieran llevar a buen término la aventura (encontrando los tesoros y ganando todos los puntos) serían recompensados con un código secreto que, de enviarse a la productora, recibirían un sello en relieve y un certificado firmado por Crowther y Woods. Un matiz más dentro de lo que era la piedra angular de un género que se extendería en los sucesivos años a lo largo de obras igualmente maravillosas, donde cada nuevo juego refinaba una metodología lúdica cada vez menos encorsetada en su mecánica. De hecho, a lo largo de la primera mitad de los 80 nacerían desarrolladoras especializadas en estas aventuras, marcando un paso que se grabaría a fuego en el corazón de un importante nicho de usuarios: Infocom, Magnetic Scrolls, Adventure International, Legend Entertainment, Telarium…



» El equipo al completo de Aventuras AD. Desde Valencia, Andrés Samudio coordinó el diseño de un puñado de aventuras que hicieron mucho por el género en España.



» Andrés Samudio (izquierda) junto al infame redactor del presente artículo (derecha), a dúo en plena charla dentro del marco de conferencias de RetroAlacant 2017.

La original en España

Hemos revisado los orígenes de un género y la gestación del icono que sentó las bases de la ficción interactiva. Pero todo hay que decirlo: el marco de circunstancia antes narrado le quedaba muy lejos a la península ibérica. En la década de los 70, el acceso a una computadora era algo ciertamente excepcional, y más extravagante aún resultaba contemplar la posibilidad de que alguien disfrutara de un ordenador personal en su propio hogar. Habría que esperar al siguiente decenio para que la informática entrara en las casas de los españoles, protagonizando esta tecnológica invasión los distintos modelos del Spectrum de Sinclair. Al rebufo, claro está, Amstrad CPC, MSX y Commodore 64. Por lo tanto, lo más cercano a disfrutar de aquella 'aventura original' era hacerse con los servicios de la *Colossal Cave Adventure* que produjera Anubis Software o, yendo directamente a la parodia, jugar a *The Very Big Cave Adventure*, una jocosa y bastante apañada versión perpetrada por las talentosas maestras de la St. Brides School. Por su parte, Level 9 Computing también produciría *Colossal Adventure* para Spectrum, Amstrad CPC, BBC Micro, Commodore 64 y MSX, formando parte de la trilogía *Jewels of Darkness*.

De hecho, no fueron pocas las versiones, no siempre oficiales, que recibió la decana conversacional, por lo general frutos de la pasión que generaba tan mágico concepto. Uno de los que se quedaron prendados por la aventura original fue Andrés Roberto Samudio Monro, un médico pediatra que descubrió de primera mano la informática cuando ejercía en Venezuela en los años setenta. Como aventurero confeso que es en todas las vicisitudes de la vida, Samudio vio rápidamente el potencial de los ordenadores, y no tardó en mirar cómo se movía el ocio electrónico en el Reino Unido, quedando perplejo, en el mejor de los sentidos, con los RPG, los juegos de estrategia y, claro está, las aventuras conversacionales, aficionándose irremediablemente con las publicadas por casas como Infocom o Level 9. Disfrutaba muchísimo perdiéndose como jugador en esta nueva manera de vivir la fantasía, pero un anuncio del parser Quill (un programa que facilitaba al usuario el desarrollo de sus propias aventuras) llama poderosamente su atención.

Hay que hacer constar que en España no éramos del todo ignorantes ante el fenómeno de los juegos conversacionales. Al fin y al cabo, y aunque de manera algo tardía, pudimos disfrutar oficialmente de trabajos tan interesantes como *The Hobbit* (1982, Melbourne House) o *Gremlins* (1985, Adventure International), llegando este último en perfecto castellano de la mano de Erbe Software. Y aunque por estos lares los jugones buscaban marcianitos y feroces sprites moviéndose por la pantalla, el avezado Nacho Ruiz, el menor de los tres hermanos fundadores de Dinamic, se estrenó en el desarrollo de videojuegos con *Yengh* (1984, Dinamic), una ficción interactiva ciertamente limitada pero que tiene el indiscutible mérito de ser el primer lanzamiento del género en nuestro país. No mucho después



» [PC] *Don Quijote*, obra de Jorge Blecua para Dinamic, conseguiría dar popularidad en España a la ficción interactiva. Muchos descubrieron aquí el género.



» [Amstrad CPC] Una de las encarnaciones más populares de *Adventure* vendría de la mano de Level 9 Computing con *Colossal Adventure*. No la veríamos en España.



» [[Amiga] Andrés Samudio y su equipo realizaron una interpretación muy digna de la aventura original. Como primer lanzamiento de Aventuras AD, fue todo un éxito.

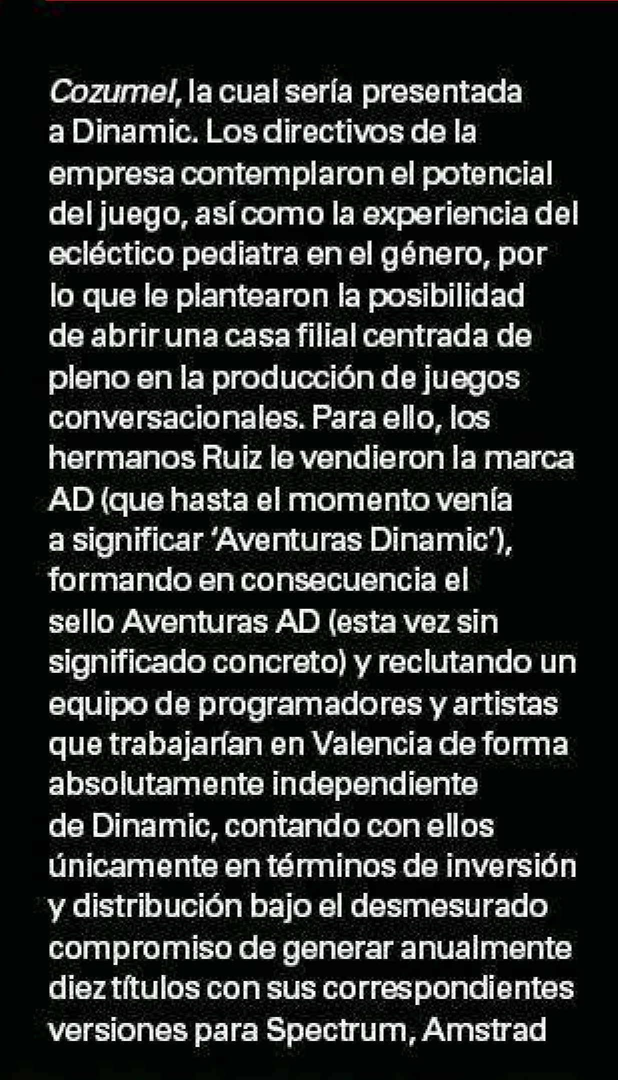


» El Club de Aventuras AD (CAAD) es la comunidad más importante y veterana de aficionados a las aventuras conversacionales en lengua española. Si os interesa el género, os sentiréis como en casa.

llegarían juegos como *La Princesa* (1985, Software Center) o *El castillo de Godless* (1985) por parte de una Idealogic que también se encargaría de programar en España unas exquisitas versiones para MSX2 de las aventuras de la americana Telarium. Todo esto no pasaría desapercibido para el inquieto Samudio, que con el parser Quill en sus manos ya estaba trabajando en su propia conversacional.

Mientras, el público de español por fin comenzó a mostrar interés en un género que hasta el momento había sido abrazado por muy poquitos usuarios. La culpa, por un lado, residía en el aumento de calidad en los juegos, y por otro, en el contundente apoyo que recibió por parte de la que probablemente fuera la más importante de las casas patrias de software. Así, Dinamic publicó *Arquímedes XXI* (1986), *Don Quijote* (1987), *Megacorp* (1987), *La Guerra de las Vajillas* (1988) y *Los Pájaros de Bangkok* (1988). También puso a la venta *Cobra's Arc* (1986), una interesante y enigmática aventura que sustituía la entrada de texto por una interfaz de iconos. Pero fue *Don Quijote* el título que logró captar adeptos, consiguiendo llamar la atención de toda una generación que había crecido con la popular serie de dibujos animados del estudio Cruz Delgado. A pesar de su éxito, la ambiciosa obra de Jorge Blecua no estaba exenta de fallos de planteamiento, si bien es indiscutible la labor divulgativa que tuvo en el sector.

En medio de todo este meollo, Andrés Samudio ya había pasado a la acción. Trasteando con el Quill, llegó a desarrollar una aventura que reflejaba de medio a medio su amor por la civilización Maya: *La Diosa de Cozumel*, la cual sería presentada a Dinamic. Los directivos de la empresa contemplaron el potencial del juego, así como la experiencia del ecléctico pediatra en el género, por lo que le plantearon la posibilidad de abrir una casa filial centrada de pleno en la producción de juegos conversacionales. Para ello, los hermanos Ruiz le vendieron la marca AD (que hasta el momento venía a significar 'Aventuras Dinamic'), formando en consecuencia el sello Aventuras AD (esta vez sin significado concreto) y reclutando un equipo de programadores y artistas que trabajarían en Valencia de forma absolutamente independiente de Dinamic, contando con ellos únicamente en términos de inversión y distribución bajo el desmesurado compromiso de generar anualmente diez títulos con sus correspondientes versiones para Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, PC, Atari ST, Amiga y Amstrad PCW.



Desechando el Quill con el que había desarrollado *La Diosa de Cozumel*, Andrés Samudio se hizo con los servicios del inglés Tim Gilberts, uno de los autores del potente parser PAWS. Su colaboración significó, por un lado, la publicación de la propia aplicación adaptada al castellano, únicamente para Spectrum, y por otro la programación de una herramienta especialmente preparada los juegos que fuesen a desarrollar en la nueva empresa. Así nació el *DAAD* (*Diseñador de Aventuras AD*), utilidad con la que las aventuras españolas darían un gran salto de calidad. Se aprovechó el nuevo parser para rehacer *La Diosa de Cozumel* desde cero (publicándose en 1990 bajo el nombre de *Cozumel*), y de manera paralela, Samudio y su

equipo trabajarían en un título que rinde un sincero y justo homenaje al primordial viaje de William Crowther y Don Woods.

«¡La Gran Caverna! Origen de leyendas sobre fabulosas riquezas e inmensos peligros. ¿Mito o realidad?» Así nos daba la bienvenida *La Aventura Original* de Aventuras AD, un trabajo en el que la intención de Samudio era la de no privar al público español de experimentar toda la emoción que este clásico ha brindado a miles de aventureros, apareciendo en la práctica totalidad de las computadoras del momento. Lo cierto y verdad es que, salvo alguna que otra divertida licencia, esta versión era de lo más fiel al ya mítico concepto, jugando inteligentemente con las limitaciones de los microordenadores de 8 bits y con la versatilidad del parser *DAAD*. Así, presentaba más de cien localizaciones, personajes pseudointeligentes (o sea, no eran meros objetos con nombre), estaba escrita en perfecto castellano (tildes, eñes, aperturas de exclamación e interrogación), respuestas inteligentes que no ahorraban palabras, uso de terminaciones verbales (ejemplo: "coge la linterna y enciéndela"), gráficos adaptados para 8 y 16 bits…

La *Aventura Original* de Aventuras AD fue todo un éxito. Se publicitó como si del más potente de los lanzamientos de Dinamic se tratara, y la prensa nacional alabó sus incuestionables virtudes. Hasta el propio Samudio se encargaría de darle buen bombo a través de las distintas secciones que sobre la ficción interactiva tenía en diversas revistas del sector como *Micro Hobby* o *Mega Ocio*. No obstante, llamaba sobremanera la atención la portada que lució el juego: una ilustración de Luis Royo que de manera evidente tenía muy poco que ver con la trama. Y es que era habitual el que Dinamic adquiriera ilustraciones que ya habían sido realizadas con anterioridad (salía más barato que encargarla desde cero), y en este particular caso colocaron un dibujo en el que se podía ver una especie de caballero Jedi enfrentándose a un humanizado Hutt. Motivo de peso para que, en pleno 2017, Jorge Selfa decidiera hacer justicia creando una nueva y lujosa versión repleta de extras.

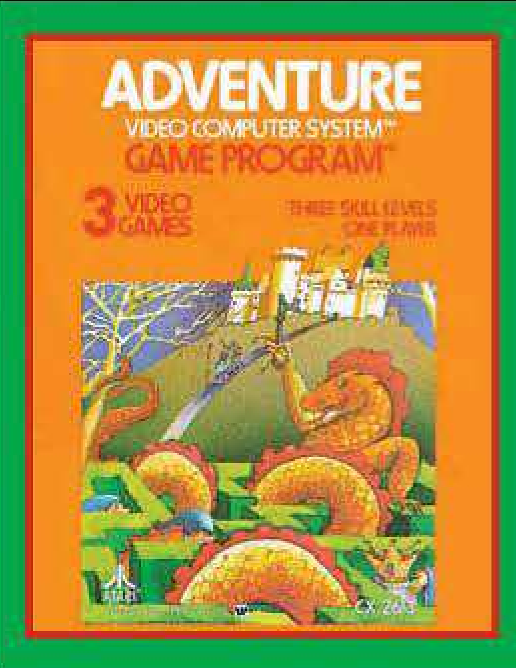
Con la bendición de Samudio, el mismo Jorge Selfa se encarga de ilustrar una portada más adecuada, con el dragón del juego como auténtico protagonista. La editaría en formato disco de tres pulgadas para Amstrad CPC, e incluiría en la magnífica caja de cartón (una caja muy al estilo de las que utilizaría Dinamic en su última etapa en los 8 bits) repleta de alucinantes extras, destacando un librito con las postales originales de la aventura, mapas, guías, la correspondencia original de Samudio con la gente de Dinamic… Por su parte, el programa en sí contaría con una soberbia pantalla de carga diseñada en exclusiva por el veterano artista del píxel Toni Gálvez. *La Aventura Original* en esta impecable edición se pudo ver por primera vez en RetroAlacant 2017, evento organizado por el propio Selfa y que, como no podía ser de otra manera, contó con la insigne presencia de Andrés Samudio.

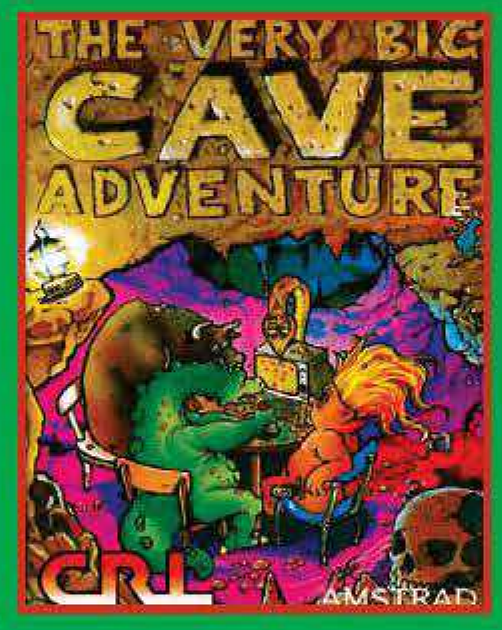
Como hemos visto, la luz que alumbra la leyenda de la gran caverna dista mucho de extinguirse. El clásico de Crowther y Woods es una pieza clave dentro de la historia del videojuego, del mismo modo que *La Aventura Original* de Aventuras AD forma parte esencial de nuestra particular 'edad de oro'. El propio Samudio se encarga de recordárnoslo con la novelización que él mismo escribió en 2012, en lo que es un libro tremendamente divertido y con toda la esencia de su ópera prima (también ha publicado *La Diosa de Cozumel* y está a punto de hacer lo propio con *La Aventura Espacial*). De un modo u otro, la 'gran caverna' sigue ahí, destilando magia por los cuatro costados mientras evoca desde el pasado el más colosal de los conceptos; un ingrediente elemental, y hoy prácticamente desechado, que debía aportar el usuario en perfecta comunión con el programa de ordenador al que debía enfrentarse: la imaginación.

La aventura original
-La gran caverna-
Andrés Samudio
Ilustraciones: Manuel Millán

» El prolífico Andrés Samudio está llevando al formato novela las aventuras que en su momento diseñara en Aventuras AD. *La Aventura Original* en concreto es una obra muy, pero que muy divertida.

Otros lo intentaron





No fueron pocos los lanzamientos que, con mejor o peor fortuna, intentaron mimetizar las maneras de *Adventure*. Algunos supieron captar la esencia y lucieron mayor empaque técnico, mientras que otros se quedaron en el camino abrazando la mediocridad. Tan fuerte era la influencia de la gran caverna que incluso Atari se atrevió con su propia versión… libre de texto, por supuesto. En cualquier caso, era extraño el que una desarrolladora de aventuras no produjese su propia 'aventura original'.



Es sin duda el juego que impulsó a Sega hacia la gloria y que ofreció a los amantes de los shoot'em-ups una nueva perspectiva del género. Le quitamos el polvo al vanguardista arcade isométrico.

Un rápido vistazo a las coin-ops aparecidas en 1982 revela pocas sorpresas... Los clones de *Pac-Man* y los plataformas ampliaban su reinado, junto a algún que otro título innovador, y después de algunos años de éxito, el popular género de los shoot'em-ups parecía desvanecerse. En la cima de esos pocos títulos innovadores estaba *Zaxxon*, un shoot'em-up isométrico de demostrado prestigio, pura raza y que merece un capítulo aparte en la historia de los arcades por muchas razones. *Zaxxon* es una diversificación del género. Casi un año antes Konami había lanzado un shooter fundacional, *Scramble*, en el que el jugador tenía que recorrer escenarios con scroll forzado, derribando enemigos y tanques de combustible para -paradójicamente- rellenar los depósitos de su nave. *Scramble* se convirtió en clasico al instante, estableciendo las bases para los siguientes shoot'em-ups, incluido *Zaxxon*, que fue desarrollado por Sega y que supuso el primer gran éxito del gigante japonés en las salas recreativas.

Como sucede con muchos arcades tempraneros de origen japonés, las mentes pensantes detrás de *Zaxxon* son difíciles de confirmar. La compañía Ikegami Tsushinki se cita a menudo como participante en el desarrollo, incluso su logotipo aparece oculto en la ROM del juego. Se desconoce el nivel de implicación de

» [Arcade] La perspectiva axonométrica dio vida a *Zaxxon*.



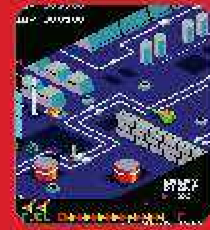
100
pts
200
500
pts
300
pts
200
pts

ZAXXON

MASTER EN ZAXXON

Cómo dominar el shooter isométrico de Sega

DISPARA AL FUEL



■ Al igual que *Scramble*, disparar a los depósitos de fuel es esencial para seguir en el aire. Las primeras fases requieren poco combustible, pero cuidado, a medida que avanzamos, el fuel de la nave se agota más deprisa, convirtiendo en vital la destrucción de depósitos.

NAVES EN LETARGO



■ *Zaxxon* incluye un factor riesgo-recompensa en cada nivel. Situadas en la parte final de cada fortaleza yacen latentes naves enemigas, esperando su turno para más adelante. Acaba con ellas ahora y su número se reducirá después, un bonus que nos permitirá sobrevivir más tiempo.

SATÉLITES



■ Como era de esperar, la sección de espacio exterior que aparece entre escenarios no contiene depósitos de fuel a los que disparar. Con el fin de evitar la falta de combustible, el jugador tendrá que destruir una suerte de satélites que cruzan la pantalla a una velocidad considerable.

VUELA BAJO COMO EL GRAJO



■ Una altura constante de 1-1.5 es lo idóneo. Así el piloto puede destruir unidades terrestres mientras el fuego enemigo pasa por debajo de la nave. Presta atención a los muros y barreras láser, ya que tendrás que ascender para pasar por sus aberturas.

MURO AMIGO



■ Un elemento clave de la perspectiva isométrica de *Zaxxon* al que tuvo que adaptarse el jugador fue cómo atravesar las puñeteras aberturas de los muros. El truco consistía en disparar tu láser para ver si atravesaba la abertura limpiamente o... impactaba en la pared.

EL MISIL DE MARRAS



■ Al final de cada fortaleza nos espera un robot equipado con un misil letal. Este misil puede ser eliminado en el aire, pero para destruir a Zaxxon el misil necesita ser alcanzado hasta seis veces antes de ser disparado. Sitúate a la derecha, a media altura y destrúyelo.

» [Arcade] El gigantesco robot Zaxxon se aproxima... ¡Apunta al misil!

ZAXXON VENDIÓ. FUE DIRECTO AL NÚMERO UNO

John Garcia

▶ Ikegami Tsushinki así como el del equipo de desarrollo interno de Sega, pero algo está claro: el lema de *Zaxxon* fue '*Scramble* en 3D', o mejor dicho, el formato isométrico tan querido por todos. Fue el primer shoot'em-up bajo esa perspectiva. Los gráficos de *Zaxxon* son, para ser exactos, axonométricos (un término que generó parte del nombre del juego), simulando tres dimensiones desde una vista en tercera persona como proyección isométrica. El efecto se optimiza con la necesaria sombra de la nave del jugador que sirve de referencia para nuestra posición en el escenario.

Este escenario pondrá a prueba nuestras habilidades. Nuestro objetivo será pilotar esa elegante nave equipada con láser de alta intensidad y recorrer las bases/fortalezas enemigas de Asteroid City mientras destruimos emplazamientos enemigos y depósitos de fuel, y esquivamos misiles, anacrónicos muros de ladrillo y letales escudos de energía. Comercializado habitualmente como mueble vertical, *Zaxxon* destacaba gracias a los gigantescos logotipos azules que lucían orgullosos en el marquee y los laterales de la coin-op. Sega también puso en circulación la versión cocktail. El control de la nave se realizaba con un joystick tipo avión/simulador de vuelo que incluía botón de disparo, además de otros dos botones aparte habilitados para el mismo propósito.

La perspectiva isométrica significaba que el scroll se desplazaba en diagonal mientras el jugador controlaba la nave en dos dimensiones (el scroll no se podía parar o ralentizar), arriba o abajo e izquierda o derecha. Bajo la nave estaba su más que útil sombra y además contábamos con altímetro situado a la izquierda de la pantalla. Dominar estos dos elementos era clave si queríamos volar durante un tiempo considerable. Dos formas clásicas de perder vidas: una serie de obstáculos estáticos que variaban en altura y anchura, y capaces de derribar la nave al instante, salpimentaban cada nivel, junto a los temidos emplazamientos de misiles. Estos peligros obligaban a nuestra nave a variar su altura, y si abusábamos de excesiva altitud, un misil guiado nos devolvía a la relidad...

Al final de cada fortaleza, el vacío del espacio hacía acto de aparición, aunque no estaba excesivamente vacío la verdad, ya que los pilotos enemigos (con naves demasiado parecidas a la nuestra) harán lo posible por derribarnos. Un interesante aspecto de riesgo-recompensa se ocultaba en *Zaxxon*: en el primer tramo de la fortaleza encontrábamos naves en letargo. Si un piloto aguerrido descendía lo suficiente y acababa con dichas naves recibía como recompensa una flota enemiga reducida al final del nivel. Como colofón, el cuartel general del enemigo aparecía ante nosotros, una sección reducida de la fortaleza plagada de obstáculos y enemigos que serviría de preámbulo al robot gigante 'Zaxxon' que da nombre al shoot'em-up. Destrúyelo disparando a su misil guiado con tu láser y serás recompensado con una nueva fortaleza y fase del juego.

Gracias a una costosa campaña de publicidad (fue uno de los primeros títulos en hacerlo) y el empujón de la obsesión general por la ciencia ficción de principios de los ochenta, *Zaxxon* supuso un éxito sin precedentes para Sega. Por eso no sorprende que el hardware que gestiona el juego debutara con esta coin-op y que fuera ▶



LAS SECUELAS



SUPER ZAXXON
ARCADE, 1982

■ Con mayor colorido que su ilustre antepasado, *Super Zaxxon* es más una actualización que una secuela real. Gráficos, escenario y efectos de sonido son prácticamente idénticos, aunque el final boss ha sido sustituido por un simpático dragón que recuerda a personajes como Yoshi. Sigue resultando divertido, pero en ningún aspecto tan acertado como el original, lo que supuso el final de su ciclo vital en coin-op.



ZAXXON 3-D
MASTER SYSTEM, 1987

■ Lanzado varios años despues respecto a los dos arcades, *Zaxxon 3-D* fue diseñado para utilizarse con las gafas 3D de Master System. Cambió la perspectiva a la parte posterior de la nave, manteniendo el movimiento vertical y horizontal. Se sacrificó gran parte de la velocidad del original y aunque resultaba una experiencia interesante cuando se jugaba con gafas, el resultado fue un shoot'em-up discreto.



ZAXXON MOTHERBASE2000
32X, 1995

■ Ocho años después del juego de Master System, la franquicia resucitó de nuevo, esta vez para el inhóspito 32X. Resulta una mezcla curiosa. La vista isométrica regresa en toda su gloria y cuenta con atractivos sprites poligonales. Pero el popular USP, movimiento libre vertical, se sustituye por una mecánica de salto terrible.



ZAXXON ESCAPE
ANDROID, 2012

■ Aunque lamentablemente ya no existe en las tiendas de apps en estos momentos, *Zaxxon Escape* era *Zaxxon* evolucionado al siglo XXI, una vez más con cambio de perspectiva detrás de la nave y adaptado a la mecánica de desarrollo infinito de los juegos de móvil. Como título independiente de la saga es divertido, pero *Zaxxon Escape* es frustrante e impreciso debido a los controles del dispositivo.

100 pts

50 pts

150 pts

ZAXXON

LAS CONVERSIONES



APPLE II

■ Exceptuando el limitado y Spectrumesco apartado sonoro, el resultado final del título de Datasoft y John Garcia es más que competente. Al no contar con ayuda gráfica por hardware se resiente un poco, pero es un port preciso y fiel.

ATARI 2600

■ No se intentó reproducir el entorno isométrico del original, algo que puede parecer lógico, pero hace que la experiencia resulte algo redundante. El juego corre suave y cuenta con sólidos efectos de sonido puro Atari 2600, pero no es *Zaxxon*...



ATARI 5200

■ El punto de vista isométrico se mantuvo para 5200 y exceptuando un par de omisiones (no hay misiles guiados y no nos movemos arriba y abajo en la sección del espacio), es un juego sólido. Los fondos son pobres pero es divertido y jugable.

ATARI 400/800

■ No es sorprendente, considerando que ambas fueron programadas por Ron Fortier, que la versión *Zaxxon* de Atari 8 bits resulte virtualmente idéntica a la de 5200, salvo que es un poco más rápida y los FX son menos contundentes.





COLECO ADAM

■ Bautizado confusamente como *Zaxxon Super Game* -no debe ser confundido con la secuela *Super Zaxxon*- este port añadió algunos de los aspectos suprimidos en ColecoVision, por lo que resultó ser una experiencia más completa y fiel.

COLECOVISION

■ Probablemente la mejor de las primeras conversiones de *Zaxxon*, el port de ColecoVision tiene como principal escollo su brusco scroll. Aparte de esto, añade platillos volantes enemigos y un particularmente extraño robot Zaxxon.





COMMODORE 64

■ Esta versión se beneficia de un scroll suave y gráficos correctos, aunque falla en la velocidad. Más lento que la versión original, y que otros ports, el sonido también decepciona si tenemos en cuenta las tremendas capacidades del C64.

INTELLIVISION

■ Al igual que la versión 2600, Intellivision cambia el punto de vista detrás de la nave pero mantiene el movimiento vertical. Como extraña amalgama de *Zaxxon* y *River Raid*, es resultona, pero resulta algo frustrante y muy poco fiel al original.







MSX

■ Dos ports similares de *Zaxxon* fueron creados para MSX, con un desarrollo diferente en occidente y oriente. Ambos fueron versiones directas de otras adaptaciones, el primero en 1983 y el segundo un par de años más tarde.

PC BOOTER

■ Las restricciones jugables de los primeros PC dificultaron un *Zaxxon* en condiciones. En un juego en el que el control preciso y el movimiento son vitales, el lento tiempo de reacción del teclado del PC acabó con la jugabilidad de muchos títulos.





SG-1000

■ Es una pena que el scroll tan lento y brusco de esta versión logre arruinar la experiencia. Los efectos de sonido y la música también dejan mucho que desear. Es muy triste, ya que es una versión bastante lograda y divertida de jugar.



TRS-80

■ Teniendo en cuenta las restricciones del hardware, es un esfuerzo admirable por llevar *Zaxxon* al ordenador Tandy. La mayor parte del juego es reconocible, aunque tiende a convertir la pantalla en caos durante las fases de la fortaleza.





TRS-80 COCO

■ Tandy Color Computer fue un gran salto evolutivo respecto al TRS-80 y su versión de *Zaxxon* es un mundo parte a nivel gráfico. La pantalla sigue estando algo vacía, pero se mueve con precisión y recrea con salero al robot *Zaxxon*.

ZX SPECTRUM

■ Publicado por U.S. Gold, el port de Spectrum de *Zaxxon* es lamentable. Lento, soso y frustrante a la hora de jugar, era incluso peor que el clon de la misma U.S. Gold, *Blue Max*, de un año antes. El horrible sonido es la guinda a este terrible pastel.





PLAYSTATION 2

■ Esta conversión pixel perfect de *Zaxxon* aparece como desbloqueable en *Sega Mega Drive Collection*. Hazte con una Esmeralda del Caos (consigue 50 anillos y atraviesa el anillo gigante) y la versión arcade de *Zaxxon* será toda tuya.

XBOX 360/ PLAYSTATION 3

■ La secuela de *Sega Mega Drive Collection*, *Ultimate Collection*, contaba con una gran cantidad de arcades clásicos de Sega. Otra vez como desbloqueable, este port de *Zaxxon* es perfecto.



denominado como placa Sega *Zaxxon*. Utilizaba el chip favorito de Sega, el chip Zilog Z80 y ofrecía 256 colores con hasta 8 colores por sprite. La secuela fue inevitable, aunque *Super Zaxxon* es casi más una actualización que una secuela, ya que contaba con un estilo de juego casi similar -el scroll era más rápido- en el que se echaban en falta las secciones espaciales. Y entonces la historia de *Zaxxon* llegó a un inesperado final, aunque su motor gráfico dio a luz títulos como *Congo Bongo* o *Future Spy*. Gracias a su tremenda popularidad *Zaxxon* recibió una cifra récord de conversiones domésticas, casi todos los sistemas recibieron un port, excepto Amstrad CPC.

Sin embargo, a pesar de su esquema innovador, los shoot'em-ups isométricos en el universo coin-op no lograron remontar el vuelo después de *Zaxxon*. En 1985, Sega estaba centrada en 'dedicated coin-ops' (*OutRun* y *Space Harrier*) y el género había retornado a los esquemas clásicos en 2D. Tras el entusiasmo inicial por la inusual perspectiva axonométrica parece que los jugadores no supieron apreciar convenientemente el original esquema de juego de *Zaxxon*, que suponía alejarse los clásicos matamarcianos en los que 'solo' había que preocuparse por disparar a todo lo que se moviera en pantalla. En cualquier caso no hay duda de que el lugar que merece *Zaxxon* está en lo más alto de las listas de éxitos del universo arcade. Si viajamos en el tiempo hasta 1982, caeremos hipnotizados ante el ominoso sonido del motor de su nave o la elegante hermosura de sus gráficos, demandando una moneda de 25 pesetas para enfrentarnos a ese robot eterno llamado Zaxxon.

PER: JOHN GARCIA

Hablamos con el responsable de la versión Apple II de Zaxxon

¿Cómo empezaste a trabajar en Datasoft?
Vi un anuncio en el que Datasoft buscaba 'programadores de juegos' y esa fue mi primera entrevista para el sector. El sueldo era ridículamente bajo pero me prometieron un porcentaje por ventas. Tenía 33 años. Mi jefe, Mark Riley tenía unos 17 años.

¿Cuál fue tu impresión al jugar a *Zaxxon* en los salones recreativos?
Mi primer encuentro con *Zaxxon* fue memorable. Un amigo y yo fuimos a los recreativos y rápidamente nos dirigimos a la coin-op de *Zaxxon*, que poseía unos gráficos superiores a todo lo visto hasta el momento. La perspectiva isométrica y la paleta de color no se parecían a nada que hubiera visto antes. Imagina mi sorpresa cuando tras una serie de casualidades en Datasoft, me ofrecieron programar el juego.

Tuviste ayuda para realizar la conversión o la llevaste a cabo tú solo?
Recibí mucha ayuda de otros programadores que estaban realizando otras versiones de *Zaxxon*, como Ron Fortier que se encargó de la versión de Atari 400/800 y Steve Bjork que hizo la de Tandy Color Computer. Trabajamos como demonios durante más de un año, cada día desde las 10:00 hasta las 22:00. Una increíble experiencia que todavía nos une hoy.

¿Cuáles fueron los retos para convertir este complejo -para la época- arcade?
El primer obstáculo fue aprender a jugar, ya que la única referencia que teníamos era una recreativa de *Zaxxon*. Jugué a *Zaxxon* durante horas, días, semanas y al final logré dominarlo. Al fin y al cabo esa fue la parte fácil. Me llevó bastante tiempo conseguir una perspectiva isométrica convincente, el problema que tenían los Apple era la inexistencia de apoyo gráfico por hardware. Ya era bastante difícil que la CPU gestionase los objetos en movimiento... ¡En *Zaxxon* el escenario también tenía scroll!

¿Qué opinas del resultado final?
Creo que la conversión era todo lo buena que podía ser para Apple II. La reducción de los 256 colores del arcade se llevó su peaje, y conseguir que la pantalla tuviera scroll diagonal afectó seriamente al framerate. En el lado positivo, creo que la jugabilidad fue la más precisa de todas las conversiones.

¿Tuvo éxito el juego?
Una cosa es segura: *Zaxxon* vendió. Fue directamente al número uno y se mantuvo en lo más alto de las listas durante mucho tiempo. Para mí, personalmente, supuso el comienzo de una nueva carrera, ya que obtuve beneficios por ventas y pude crear mi propia empresa. Creo que no cambiaría nada de lo que hice. Era tan bueno como podía ser.



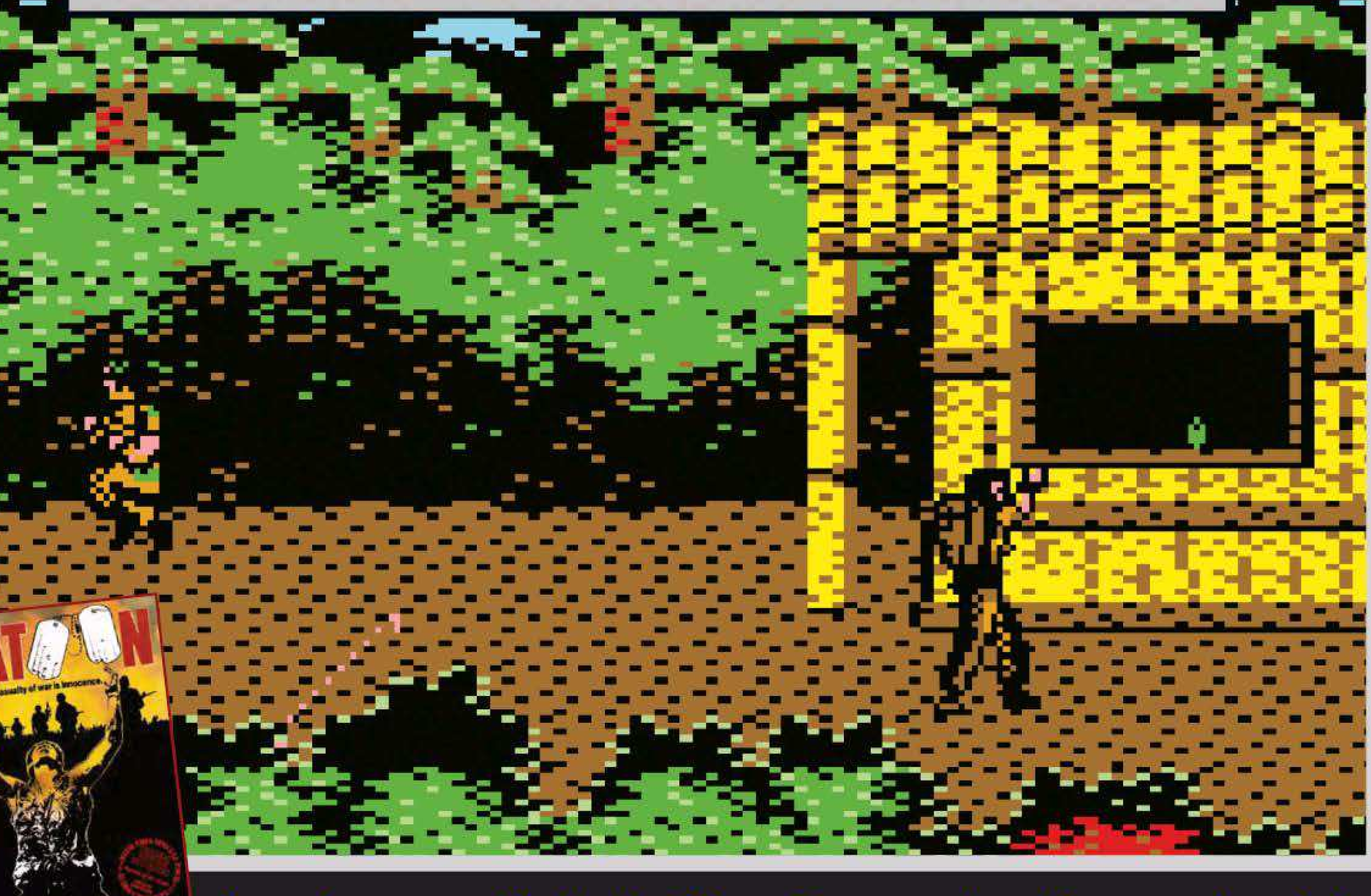
» [Arcade] Incómodas barreras láser salpimentan cada nivel. Evítalas.

EL JUEGO DE TABLERO

■ El término 'inspirado libremente' sería lo más indicado, aunque siempre gusta ver arcades clásicos adaptados a juegos de mesa. Tomando los hexágonos del tercer tramo como base, el juego de Milton Bradley nos invita a destruir repetidas veces al robot Zaxxon. Más complejo que otros esquemas de tablero basados en videojuegos.

DE PELÍCULA

EN CARTELERA: PLATOON



La primera película de Oliver Stone sobre Vietnam inspiró uno de los mejores lanzamientos de Ocean. Andrew Fisher recuerda cómo se creó esta popular adaptación.

PELÍCULA

- » **AÑO:** 1986
- » **DIRECTOR:** Oliver Stone
- » **PROTAGONISTAS:** Tom Berenger, William Defoe, Charlie Sheen
- » **PRESUPUESTO:** 6,5 millones de dólares
- » **RECAUDACIÓN:** 138,5 millones de $ (taquilla USA), 69 millones $ (vídeo USA)

JUEGO

- » **AÑO:** 1987
- » **COMPAÑÍA:** Ocean / Sunsoft (NES)
- » **DESAR.:** Ocean

Después de servir en Vietnam, el director Oliver Stone escribió el guión de *Platoon* basándose en sus propias experiencias. El reparto sufrió un demoledor periodo en un campo de entrenamiento en las Filipinas antes de rodar, lo que incluía cavar trincheras, hacer patrullas en la jungla y sufrir ataques simulados. El argumento se centraba en Chris Taylor (Charlie Sheen), recién llegado a la zona de conflicto, tras alistarse voluntario. Una lucha de poder tiene lugar entre dos sargentos mientras Taylor se pregunta sin cesar por la moralidad de todo lo que le rodea. Público y crítica aplaudieron el tono antibélico del film, y *Platoon* ganó cuatro Oscars, incluyendo Mejor Película y Mejor Director.



» [C64] Una salida bloqueada en los túneles indica que tienes que encontrar otra vía de salida.

Gary Bracey, de Ocean, explica el razonamiento que siguieron para contactar con Orion Pictures. "Stone estaba de moda y se decía que iba a convertirse en uno de los grandes. La película estaba casi completa cuando la licenciamos y había buenas vibraciones con ella, sabíamos que sería un éxito." Orion colaboró plenamente con Ocean: "Pudimos acudir a un par de proyecciones antes del estreno y nos pasaron el habitual pack de fotos y guion."

Simon Butler estaba a cargo del equipo que dispuso Ocean. "Diseñé el juego, hice el storyboard y supervisé cada versión según se iba desarrollando, así que supongo que fui una especie de productor." Ese proceso empezó con el visionado de la película. "Me dijeron que iba a ir a Londres para un pase privado de la película en la que se iba a basar el siguiente juego que Ocean quería que diseñara. Me sentí muy orgulloso de ser el único miembro de Ocean que la iba a ver, y aunque había dos o tres personas más en la sala de proyecciones, todo me pareció muy exclusivo." Butler tenía algunas reservas cuando abandonó la sala. "¿Cómo demonios iba a traducir ese nivel de gore y desmembramientos a un público joven y en una máquina

> **“Creo que, mirando atrás, se puede decir que no luchamos contra el enemigo; luchamos contra nosotros mismos.”**
> Chris Taylor





» (Arriba) Un vistazo al proceso de diseño de Platoon, dibujado por Simon Butler.

» (Debajo) [C64] Volando el puente del primer nivel.

de 8 bits?”

Mark R. Jones vivía en la misma casa que Butler por entonces y contribuyó con una idea al diseño. “Recuerdo que en la fase de los túneles el jugador sufría un ataque al corazón si en algún momento surgía de algún sitio un soldado enemigo escondido en el agua, blandiendo un cuchillo mientras atacaba. Me inspiré en el juego de ZX-81 *3D Monster Maze*, de New Generation Software, un título que disfruté mucho cuando era joven.”

Butler continúa. “Dividí la película en varios elementos, intentando respetar su estilo lo máximo posible. Iba discutiendo cada nivel según trabajaba con Gary, mientras él aportaba otras ideas. Era un proceso muy colaborativo y ayudó a acelerarlo todo.” Bracey apunta que “esta fue la primera licencia de una película que adoptó el diseño ‘multi-parte’, con diferentes estilos de juego para cada sección de la película. Funcionó muy bien y seguimos un modelo similar en juegos como *RoboCop*, *Batman*, *The Untouchables* y otros.”

Los storyboards enseñan más ideas impresionantes. ¿Cómo las redujeron de escala? Butler responde: “Había elementos de la película que nos hubiera gustado adaptar, pero sabíamos que las máquinas de 8 bits no eran capaces, así que trabajamos en los parámetros de lo que era posible. Obviamente nos habría gustado tener un nivel con túneles en 3D, pero eso solo es posible viéndolos de forma retrospectiva. Nadie podía hacer que esos túneles se movieran suavemente; se avanzaba por ellos paso a paso. Pero el diseño consiguió que se representara bien lo que salía en la película.”

Como Jones explica, solo una versión se desarrolló en Ocean. “Es extraño que solo la versión de C64 se desarrollara en Ocean, porque era una licencia tremendamente importante. Quizás nadie estaba libre para ponerse con ella .” Zach Townsend programó la versión de C64, con detallados gráficos de ▶

DE LA PELI AL JUEGO

Cómo la película de Stone pasó de la gran pantalla a los principales sistemas de la época.




CUIDADO CON CABLEARTE

Ambos bandos usaron en Vietnam trampas con cables. En la película vemos la temida interacción entre una de estas trampas y la pierna de un soldado. En el juego, estos ingenios, difíciles de ver, son instantáneamente letales, pero pueden eliminarse con granadas.



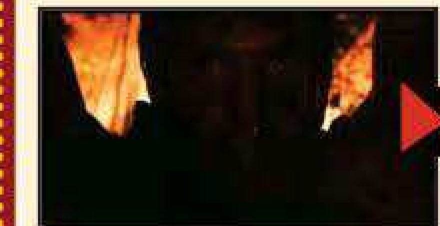
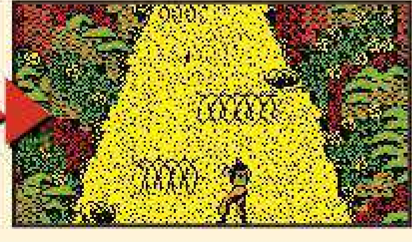

LA ALDEA

El pelotón registra una aldea sospechosa de ayudar al Viet Cong, con un comportamiento brutal por parte del Sargento Barnes. En el juego hay que evitar disparar a los habitantes del pueblo y sortear trampas letales. La trampilla que da a los túneles se encuentra aquí.




ATAQUE NOCTURNO

El ejército de Vietnam del Norte lleva a cabo un letal ataque nocturno. En el juego hay que usar bengalas que se van encontrando en los túneles para ver a los atacantes. Desaparecen rápidamente dejando un leve rastro, así que hay que ser rápido.

NAPALM

Para detener el ataque nocturno se solicita un ataque con napalm, que salva a Taylor de la muerte a manos de Barnes. Ese napalm es el que fija el límite de tiempo de dos minutos en el nivel final del juego, donde hay que atravesar zonas con minas, alambre de espino y fuego enemigo.

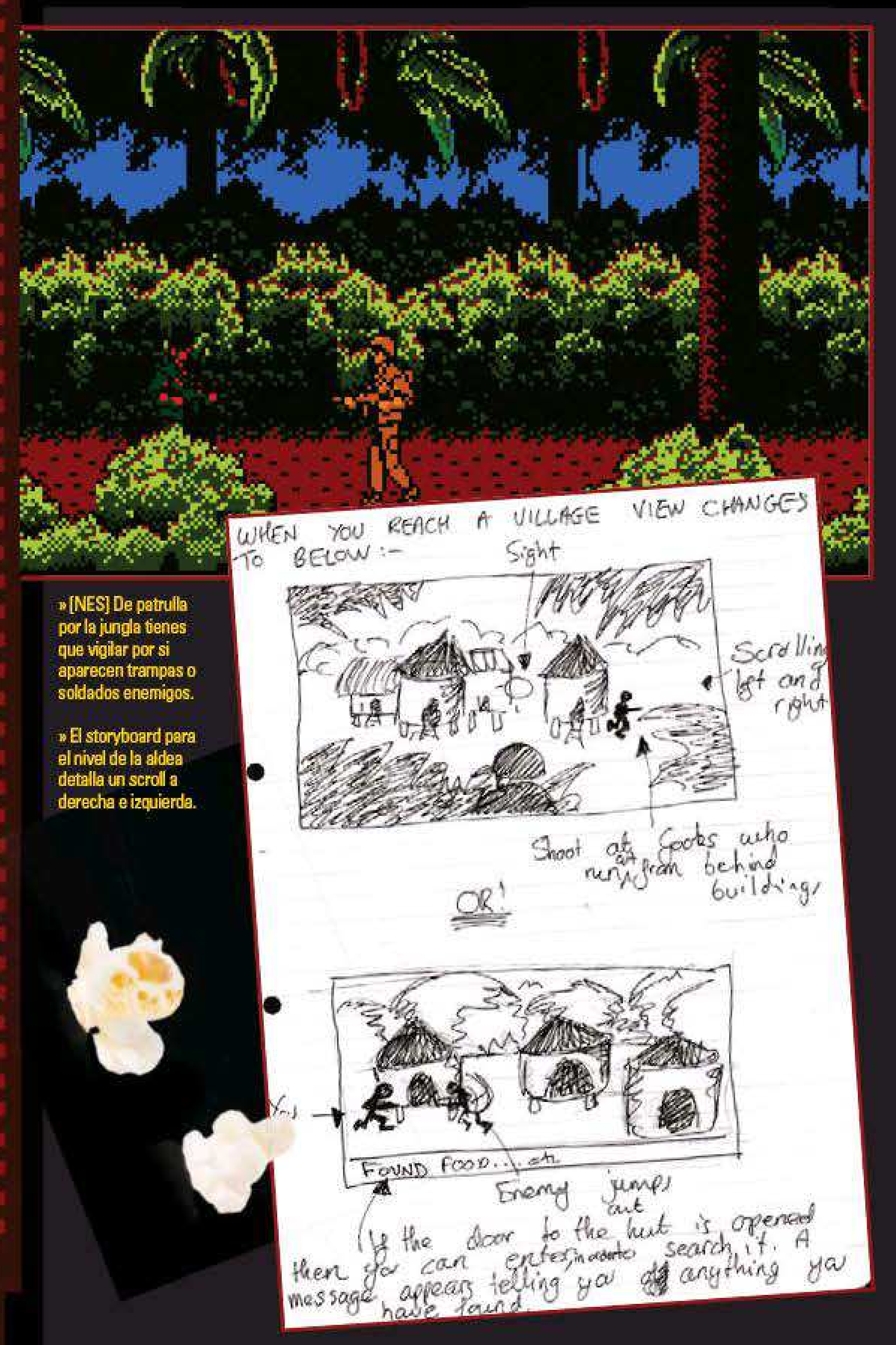



HERIDAS

Película y juego acaban con Taylor (Charlie Sheen) siendo evacuado en helicóptero y con un par de heridas que le garantizan su regreso a casa. La versión de NES destaca con sus secuencias animadas de Taylor y el helicóptero alejándose mientras vemos los créditos.







» [NES] De patrulla por la jungla tienes que vigilar por si aparecen trampas o soldados enemigos.

» El storyboard para el nivel de la aldea detalla un scroll a derecha e izquierda.

"Hemos pateado tantos culos de otros que es el momento de que ahora nos los pateen a nosotros"
Sargento Elias

▶ Andrew Sleigh y Martin McDonald. El músico de la casa, Jonathan Dunn, creó una impresionante serie de melodías que se usaron como base para la música en todos los demás formatos. Butler recuerda que "los programadores y grafistas hicieron un trabajo estupendo y no hubo broncas en el equipo."

Las versiones de Amstrad y Spectrum serían desarrolladas por Choice Software en Carrickfergus, Irlanda del Norte, junto con las posteriores versiones de 16 bits. Sean Pearce fue el programador principal. "Choice tenía buena relación con Ocean Software, hicimos muchas conversiones para ellos. Desarrollamos una serie de librerías estandarizadas que funcionaban bien, y por ejemplo podíamos compartir casi todo el código entre Amstrad y Spectrum. En realidad, las únicas diferencias eran los propios gráficos y el scroll especializado. Estoy seguro de que completamos las versiones de 8 bits antes de ponernos con las de 16 bits, pero los gráficos se trabajaron en paralelo."



» [ZX Spectrum] Moverse por los túneles sin mapa es muy complicado.



» [C64] Una imagen estática rubrica el final del juego en la versión de C64.

Pearce recuerda el final del proyecto. "Trasnochamos unas cuantas veces, y hubo un épico maratón de 72 horas el fin de semana antes del lanzamiento para terminar de programar el juego. Recuerdo ir a trabajar el viernes, Gary vino desde Inglaterra y literalmente nos vigiló para asegurarse de que entregábamos las cintas con los masters el lunes. Fue bastante injusto que anduviera volviendo al hotel cada noche mientras que nosotros pasábamos las noches en vela para llegar a tiempo. Pero por suerte,

VERSIONES NOTORIAS



COMMODORE 64

■ Merecedor de un 94% en *ZZAP!*, hacía buen uso de los overlays de sprites para dar definición y detalle extra. La banda sonora de Jonathan Dunn es soberbia y atmosférica. Destaca el nivel de los túneles, con enemigos enormes y un gran mapa para explorar. Por desgracia la única recompensa por acabarlo es una imagen fija.



AMSTRAD CPC

■ La llamativa paleta de colores del Amstrad hace poca justicia a los gráficos. Es una estupenda conversión por lo demás, que conserva toda la variedad de mecánicas, y con excelentes versiones de David Whittaker de las melodías de Jonathan Dunn. Como la versión de Spectrum, carece de secuencia final como tal.



ZX SPECTRUM

■ Sean Pearce hizo un trabajo más que decente con la versión Spectrum, respetando la mecánica original. Las 3D de los túneles funcionan sorprendentemente bien, con enemigos grandes y detallados y movimientos muy suaves. Buena música y efectos de David Whittaker con el chip AY en el Spectrum de 128K



ATARI ST

■ Sean Pearce de Choice Software programó también las versiones de 16 bits, que respetan el diseño original, aunque ST y Amiga solían puntuar más bajo que la versión de Commodore 64. Solo la paleta de colores más amplia y el sonido más potente lo distingue de sus contrapartidas de 8 bits.


» La terrorífica emboscada, tal y como aparece en el storyboard.

todo acabó saliendo bien. Después me llevaron a Inglaterra, primero a Telford para trabajar en la protección de la cinta en la fábrica de Ablex (más noches en vela); y después, a Londres para el lanzamiento. No recuerdo mucho de la fiesta de lanzamiento porque estaba agotado. Ah, y me perdí el 21 cumpleaños de mi novia."

Bracey se aseguró algo de promoción cruzada. Las pantallas de carga de las versiones de 8 bits promocionaban el lanzamiento en VHS, y el VHS anunciaba el juego. Jones recuerda: "la caja tenía un aspecto estupendo en las baldas de las tiendas; llevaba un póster y una foto del reparto. Incluía una cinta de audio con 'Tracks Of My Tears' de Smokey Robinson, una canción que aparecía en la película. Era un paquete estupendo, y con la variedad de niveles, proporcionaba una buena cantidad de material a ese precio." Los críticos coincidieron, y recibió buenas notas, como recuerda Butler: "Estaba contentísimo con las reseñas. No estaba tan contento con no salir mencionado en los créditos o que no se me atribuyera ninguna función. Por entonces nadie hablaba de la historia, la narrativa o el mensaje de los juegos. Las críticas dijeron que era el mejor juego hasta la fecha basado en una película, así que supongo que tuvimos éxito."

La popularidad de *Platoon* ayudó a que Ocean consiguiera más licencias. Bracey cuenta que "en vez de embolsarse el dinero de la licencia, Orion obtuvo buenos beneficios de los royalties por las ventas del juego, y posiblemente fue el primer estudio en tomarse las adaptaciones con seriedad. Desarrollamos una estupenda relación de trabajo con ellos, y adaptamos todos sus grandes estrenos. *RoboCop* fue fruto de aquello." Ocean volvería a Vietnam con *The Lost Patrol*, un juego de 16 bits más maduro que incluía ideas de los diseños originales para *Platoon*. También hubo un juego de estrategia de 2002 para PC que licenció *Platoon*. Echando la vista atrás, Butler nos comenta: "Disfruté con el proceso, quedé contento con el resultado y es uno de los títulos en los que más orgulloso estoy de haber participado'" La guerra le sentó bien a Ocean.

» [C64] La pantalla de carga era una adaptación del famoso cartel de la peli, que muestra la muerte de Elias.

ALGUNAS LICENCIAS

¿Pasó así en la película?

BENGALAS

■ La película muestra un solo estallido de luz durante el ataque nocturno. En el juego hay que recoger bengalas de los túneles para iluminar a los atacantes... aunque están limitadas en número y su efecto se desvanece.



LOS TÚNELES

■ La secuencia de los túneles es relativamente breve, con el Sargento Elias explorando unos recovecos. Allí se refleja cómo el ejército de Vietnam del Norte usaba los túneles para moverse sin ser vistos y atacar por sorpresa a las tropas americanas.



MUERTE DE BARNES

■ En la película, Barnes es asesinado por Taylor en venganza por la muerte de Elias. En el juego, hay que correr por la jungla hacia el búnker donde se esconde Barnes, y volarlo con granadas.





AMIGA

■ El esfuerzo que se hizo por exprimir el hardware del Amiga fue, por desgracia, muy escaso. Los gráficos son casi idénticos a los de ST, incluyendo la pantalla de carga de Steve Wahid. El sonido sampleado y la música redondeaba el pack, pero no hay secuencia final cuando acaba el juego.



APPLE II

■ Esta decepcionante conversión fue desarrollada por Quicksilver Software y publicada por Data East. Una pantalla de carga mediocre es seguida por unos sprites y fondos muy pobres. El sonido de los pasos pronto ataca los nervios y los enemigos son demasiado agresivos como para que el juego sea divertido.



DOS

■ Con opciones para gráficos EGA y CGA, la versión de DOS hizo todo lo que pudo por recrear la mecánica original. Pero nunca llega a los logros del original de C64 y el control es horrible. Extrañamente para los juegos de PC de Data East de la época, era ejecutable en DOS con opciones para instalación en disco duro.



NES

■ Sunsoft produjo la versión de NES a partir del diseño de Ocean. Colores muy brillantes y la falta de selección de opciones empañan el nivel de la jungla, pero los túneles en 3D son impresionantes. La secuencia final merece un aplauso, y la música imita bien a Jonathan Dunn. Hubo versión VS para recreativa.





EGROJ

y el triunfo de las aventuras de texto en España

Del espacio profundo a La Mancha en un viaje conversacional

Jordi Blecua irrumpió en Dinamic con un programa de corte espacial llamado Arquímedes XXI con el que los hermanos Ruiz retornaron al género de las aventuras conversacionales tras su primer videojuego y ópera prima, Yenght. Rescatemos la historia de aquel adolescente que se atrevió a adaptar El Quijote a nuestros ordenadores personales, y de cómo Dinamic apostó por llevar a un género minoritario a cotas nunca alcanzadas en España.

Por Jesús Martínez del Vas



» [ZX Spectrum] Así comenzaba Arquímedes XXI en el ZX Spectrum, con ambiente opresivo… y una grapadora.



» [ZX Spectrum] Por algunos de estos pasillos pasó Phantomas, como el propio juego nos recuerda.

EGROJ, esas eran las misteriosas siglas con las que estaban firmados algunos juegos de Dinamic en los años 80. Toda una reivindicación de las pasiones e intereses del joven programador que se ocultaba detrás. Al modo de la escritura especular de Leonardo Da Vinci, si leíamos la firma al revés se revelaba el nombre de Jorge, por aquel entonces un adolescente de Barcelona que hacía realidad su sueño de editar con Dinamic, la compañía española de videojuegos más importante del momento.

Jordi Blecua, nacido en 1970, era sólo un niño cuando se creó *Adventure* (Will Crowther/Don Woods), la primera aventura conversacional y el origen del apasionante mundo que le arrastró a la programación una década después. En 1982, el mismo año del lanzamiento de *The Hobbit* (editado por Melbourne House y obra de Veronika Megler y Philip Mitchell), la aventura de texto más vendida de la historia del videojuego (unos hablan de unas 400.000 unidades vendidas, otros de cerca de un millón) Jordi daba un paso crucial hacia un futuro plagado de bits. "Me compré con mis ahorros un ZX81. Aquel ordenador era el precursor del ZX Spectrum, con sólo 1 Kb. No tenía teclado propiamente dicho, ni de goma. Y la suerte que tuve es que ¡se me estropeó! Me duró una semana. En pleno verano lo llevé a El Corte Inglés, al servicio técnico de Investrónica, y a los tres meses aún no me lo habían devuelto. Al final, en Navidades conseguimos que nos lo cambiaran por un ZX Spectrum de 16K. Ahí fue cuando empecé a jugar y por otro lado a programar."

Y desde luego no pudo elegir un programa menos agraciado para iniciarse, pese a lo entrañable del personaje. "El primer juego que probé fue *Horacio y las Arañas*. Lo regalaban con el ordenador y era un poco cutre, por decirlo de alguna forma. El siguiente que me compré fue el *Manic Miner*, junto con la ampliación de memoria a 48K. Y a partir de ese momento me aficioné a las aventuras conversacionales. *The Hobbit* fue la primera, luego *El Increíble Hulk*, *Gremlins* (me encantaban los gráficos de estas dos) y la que me gustó más de todas ellas, *Sherlock*." Se trataba de una compleja historia detectivesca en la que podías ejecutar acciones muy sofisticadas como tomar coches de caballo o trenes a unas horas determinadas. "Algo que me ayudó a aficionarme a este género es que en casa sí me dejaban jugarlos, no así con los otros tipos de juegos. Porque claro, con ellos veían que al menos aprendía inglés. ¡Esa era la excusa!".

EN EL ESPACIO NADIE OIRÁ TU TECLADO

La gestación de su primer juego empezaría muy pronto, dos años antes de su lanzamiento en 1986. "No se lo va a creer nadie, pero en realidad *Arquímedes XXI* fue mi primer programa. Cualquiera que vea el código… me da vergüenza que alguien se pueda poner a verlo. Aunque es la época y el momento, pero el código no es un churro, es lo siguiente. Fue un ejemplo de cómo vender un programa con buen marketing, y que éste puede ser más importante que el producto." Una exigente visión de Jordi que no se corresponde con un juego más que decente. Existe evidentemente un hito importante en todo el proceso, y es el momento en que el camino de Jordi confluye con Dinamic.

"El contacto tiene en realidad su origen en un anuncio de la revista *ZX*, concretamente de Idealogic, una empresa poco conocida y distribuidora, en el que ofrecían un millón de pesetas si publicaban tu videojuego. Fue cuando decidí hacer el *Arquímedes XXI*. Y me dije ¿por qué no probar con Dinamic? Les envié el cassette y sonó la flauta." La compañía de los hermanos Ruiz fijó su vista en el programa y mostró interés en publicarlo. No obstante, la intención inicial no era que saliera bajo el sello principal de la compañía sino bajo el de Future Stars, destinado a dar la primera oportunidad a creadores con potencial, a un precio más reducido. "El programa iba en esa colección. Y entonces, la cerraron porque iban a bajar los precios. En ese momento me mandaron una carta. ¡Una carta! A día de hoy parece increíble que estas cosas se dijeran por carta. Era un poco rara y ambigua, me contaban que cerraban la línea, pero la leías y daba a entender ¡que me iban a publicar el juego en la línea buena!".

Fue la segunda incursión de Dinamic en el género de las aventuras conversacionales, tras aquel híbrido curioso que fue *Cobra's Arc*. El primer programa de los hermanos Ruiz fue aquel mítico *Yenght*, pero hasta dos años después no volvieron a editar una aventura de texto pura y dura. *Arquímedes XXI* llegó con una espectacular portada de nuestro recordado Azpiri, que representaba un cosmonauta a punto de coger un misterioso artefacto que emitía haces de luz inquietantes. Era una pista sobre su contenido: una historia de ciencia ficción ambientada en una estación militar espacial que debíamos destruir. Los únicos habitantes (además de Phantomas, que pasó por allí) eran los cadáveres de nuestro amigo Spofytus y su escuadrón, que fracasaron en la misión anterior.

"La historia era completamente inventada. Tenía un amigo, Pablo [N. del A. no confundir con Pablo Ruiz], que me ayudaba con la parte de los gráficos: la historia del *Abracadabra* la escribió él, y seguro que con el *Arquímedes* sucedió lo mismo, yo es que era más de ciencias (risas)." Sin embargo, no era particularmente aficionado a la ciencia-ficción. "Para nada. Fíjate que en la primera pantalla lo que aparece en la mesa de la sala de mandos es ¡una grapadora! Ya me dirás qué hace un grapadora en el espacio. Básicamente, era imagen de lo que tenía yo encima de la mesa del ordenador." Aunque el programa era en BASIC, las imágenes sí tenían un sistema de compresión en ensamblador para ahorrar memoria. "Los gráficos originales eran los nuestros, pero luego se cambiaron. Los hicieron en Dinamic, fueron obra de Luis Rodríguez, aunque nunca llegué siquiera a hablar con él. Me mandaron las pantallas para meterlas, y la rutina en código máquina que lo que hacía era ampliar las imágenes. Y la música de Manuel Cubedo."

En una década tan distinta de la actual, las conversaciones entre Blecua y Dinamic no transcurrían precisamente a ritmo de Whatsapp. "Lo de las comunicaciones era más complicado de lo que parecía -recuerda divertido Jordi- porque para empezar en Dinamic trabajaban de noche. Era además verano, y donde estaba no había teléfono. Incluso a veces hablaba con Víctor Ruiz y ▶



EL ARQUÍMEDES XXI DE FUTURE STARS

Antes de la portada definitiva de Azpiri, existió una anterior del recordado artista madrileño destinada a la edición de Future Stars que nunca existió. Aunque ha salido publicada en recopilatorios de Azpiri, hasta hace muy poco no hemos sabido el destino original de esta obra. La imagen ha sido facilitada por el propietario de la ilustración, Víctor J. Llorca. La que se usó finalmente la conserva como una auténtica joya el coleccionista Txelis Hermosilla.

le llamaba desde una cabina de teléfono. Era todo un poco raro y peculiar desde nuestra perspectiva actual. En sus oficinas estuve sólo un domingo, para la última revisión del programa. Lo hacíamos todo por teléfono y por correo." El lanzamiento de sus juegos era siempre un momento de nervios y emoción, no exento de sobresaltos. "El *Arquímedes* tenía un error, que sólo vi cuando estaba ya publicado. Eso a mí me produjo bastante estrés. El bug era espectacular: podías finalizar el juego saliendo de una estancia. Las imágenes no me cabían en memoria de ninguna manera y tuve que quitar una habitación. Olvidé quitar también uno de los GO TO y dio la casualidad de que el código se iba justo al final del juego."

Para un adolescente, trabajar en Dinamic tenía un incentivo importante: el económico. "Yo cobraba por royalties, me acuerdo de mi primer cheque porque me lo trajeron con un ordenador. El talón era de 80.000 pesetas y el ordenador era un Amstrad CPC para que programara la correspondiente versión de *Don Quijote*. Lo dejaron enfrente de la puerta del vecino, y me lo trajeron a casa, lo recuerdo perfectamente. Dinamic pagaba al principio 200 pesetas por copia vendida, pero cuando bajaron los precios lo dejaron en 80 para el *Arquímedes XXI* y para el *Don Quijote* 64 pesetas." Algo que le preguntamos a Jordi fue por la razón real de que un juego en BASIC como el suyo fuese finalmente editado con todos los honores en la compañía española de software más importante del momento. "Yo creo que en el fondo me publicaron el *Arquímedes* porque venía *Don Quijote* después". Aunque es algo que Pablo Ruiz nos aclara: "En ningún caso está vinculado el lanzamiento de *Arquímedes XXI* con nuestro interés en *Don Quijote*, que por cierto lo teníamos y mucho. La aventura nos gustaba, habíamos creado la ilustración de portada con Alfonso, habíamos producido el apartado gráfico tanto técnica como artísticamente y habíamos compuesto la música. Entre las opciones de no publicarla, al haber decidido no continuar con Future Star y publicarla con Dinamic, no había duda. Y creo que fue la decisión acertada".

EL INGENIOSO HIDALGO ERA LA CLAVE (SÍ, LO ERA)

La historia de la aventura de Don Quijote nace de un entorno familiar muy ligado a la docencia y al estudio de la literatura del Siglo de Oro español. Pero también, como el anterior título, del afán de investigación de Jordi y de sus contactos con nuevas herramientas inglesas para la programación de aventuras de texto. "Al final, gracias a saber inglés, aunque parezca una tontería, te facilita comprar revistas británicas como *Computer & Videogames*. Y ahí vi el parser GAC y fui pitando a por él. Para hacer juegos multiplataforma era una gozada. Compré en Inglaterra las versiones de ZX Spectrum, Amstrad y Commodore." *Don Quijote* fue un proyecto totalmente personal. "Les dije que estaba trabajando en ese título. Me pidieron verlo, y a Pablo Ruiz le gustó mucho el concepto." La aventura se enriqueció gracias a la mayor complejidad del nuevo parser. Los adverbios hacían acto de presencia y ya no bastaba con entrar al molino sino que había que hacerlo cuidadosamente si no queríamos ser víctima del golpe de un aspa. En *Don Quijote* no existían demasiadas amenazas pero el ingenioso hidalgo necesitaba reposar de vez en cuando para recuperarse de un golpe, y no descuidar





» [ZX Spectrum] La segunda parte de *Don Quijote* comenzaba en el ZX Spectrum con una desafortunada caída que nos obligará a descansar.



» Publicidad de la edición de PC, y pantalla de presentación de Amstrad CPC.



» [PC] La versión de PC fue el primer juego de Dinamic para este soporte, con gráficos CGA más que decentes.

Don Quijote fue el primer videojuego de Dinamic en ser adaptado al PC. Lo programó Victoriano Gómez en BASIC.

la alimentación. "Diseñé lo del descanso para introducir un poco de tensión, porque las aventuras en general no tenían mucha acción. En el *Arquímedes* ya había un límite de tiempo, que se hacía con un número de comandos que podías introducir desde un momento determinado." El juego se dividía en dos cargas diferenciadas, al estilo del resto de lanzamientos de Dinamic. En la primera parte nuestro objetivo consistía en armarnos Caballero y en la segunda conseguir el amor de Dulcinea tras dar con los ingredientes del Bálsamo de Fierabrás. A la segunda parte sólo se podía acceder gracias a la clave que encontrábamos al finalizar la primera parte (que por cierto, ya te la hemos dicho…).

El lanzamiento de *Don Quijote* en 1987 se planteó en Dinamic como un auténtico Blockbuster, e inició un fecundo periodo de éxito para el género. "Una vez que estaba finalizado, intentaron que tuviera la licencia de los dibujos animados de televisión. Como les había ido muy bien con el *Fernando Martín*, usando marcas y nombres, pensaron que podía ser interesante y que ayudaría a que hubiese más promoción." *Don Quijote* salió finalmente en múltiples formatos: recopilatorios, reediciones… Jordi y su amigo Pablo adquirieron un Commodore 64, y se lanzaron a hacer todas las adaptaciones. "Hubo que programarlo las tres veces. Aunque el código era el mismo en todas las plataformas, los gráficos no. El código lo copiamos y los gráficos nos los curramos de cero. Los dibujos sí los hicieron en Dinamic, nos enviaron los bocetos y Pablo y yo nos los repartimos. Yo hice los gráficos de Amstrad y los de la posterior versión de PC. Y Pablo hizo los de Spectrum y Commodore. La versión de MSX la hizo Marcos Jourón, un chico de Asturias", recuerda Jordi. "Realmente no recuerdo qué se llegó a sacar con Dinamic sobre *Don Quijote*. Cedías derechos para hacer cosas, packs. Te llamaban y te decían 'Oye, que vamos a sacar un 2X1 con el juego, te pagamos tanto'. Eso eran fijos. 'Ahora lo van a regalar con el Amstrad y te pagamos esto, venga'. "La versión de PC, que además fue el primer videojuego para compatibles de Dinamic, se creó en un sencillo BASIC por Victoriano Gómez. "Sí, lo contrataron en Dinamic y yo le hice los gráficos. Salió en una caja muy chula, en 5 ¼". Andrés Samudio (el entrañable Viejo Archivero de *Microhobby*) trabajó en la versión de Atari ST y Amiga, que jamás salieron al mercado. ▶

PABLO RUIZ: EL IMPULSO DE LAS CONVERSACIONALES

Aprovechando la charla con Blecua, quisimos repasar la trayectoria del programador de Barcelona con Pablo Ruiz, CEO de FX y responsable de la parte empresarial de Dinamic.

¿Qué supuso para Dinamic un lanzamiento tan singular como *Don Quijote*?
Lo primero que me gustaría comentar es que Jorge fue sin duda uno de los mejores creadores del género. Trabajar con él para el lanzamiento de *Don Quijote* fue un orgullo. Y por supuesto llevar al mundo del videojuego nuestra obra literaria más universal. *Don Quijote* se convirtió en la primera aventura creada en España que llegó al gran público ayudando a popularizar un género que en los años siguientes fue todo un éxito. También fue nuestro primer lanzamiento para PC en un momento liderado por los 8 bits.

***Arquímedes XXI* estaba destinado al sello Future Stars pero a pesar de no prosperar el sello no solo no descartasteis el juego sino que lo lanzasteis en el sello principal...**
Future Stars estaba orientado a publicar el primer videojuego de nuevos creadores que destacaban por su originalidad, calidad y potencial. El sello no tuvo éxito que esperábamos y tras los primeros tres lanzamientos decidimos no continuar con él. Sin duda, la temática de ciencia ficción era para nosotros el principal atractivo del videojuego. Hubo videojuegos que no pasaron del plan de lanzamientos de Future Stars a Dinamic, pero claramente *Arquímedes XXI* tenía el atractivo necesario para formar parte del catálogo de aventuras de Dinamic. Editarlo fue un acierto. En aquel momento ninguna aventura se planteaba en términos de superventas. El éxito del género comenzó con *Don Quijote*, pero no fue hasta el nacimiento de AD que empezaría su época dorada

¿Cómo fue esa idea de mandarle a Blecua un Amstrad CPC sin avisarle, junto con su primer talón?
La verdad es que muy sencilla. El éxito de Amstrad en España fue arrollador y sin duda queríamos que todos nuestros videojuegos estuvieran en CPC.

El tester del juego *Don Quijote* fuiste tú. ¿Qué sensaciones recuerdas de probarlo en privado?
Para mí era un orgullo trabajar en un videojuego dedicado a Don Quijote. Al jugarlo me di cuenta de que sería un medio de divulgación fantástico para atraer a un público joven a la literatura.

¿Cómo se te ocurrió contactar con Romagosa para licenciar la imagen de de la serie de dibujos animados?
Tampoco fue difícil. En aquel momento éramos vecinos de oficina en la Torre de Madrid. Charlamos con ellos, la idea les encantó y cerramos un acuerdo realmente bueno para todos. Nuestra idea era llevar los videojuegos al público más amplio posible. Ya habíamos tenido el lujo de firmar con Fernando Martín y de esta forma habíamos llegado a más gente que nunca. La idea con *Don Quijote* era similar, pero en este caso aprovechando el público de la serie de dibujos animados.



» [ZX Spectrum] Pantalla de *Abracadabra* para ZX Spectrum. El PAW permitía una mayor interacción con los personajes del juego, algo de lo que adolecían las anteriores creaciones de Blecua.

NO QUIERO COMER SOPA

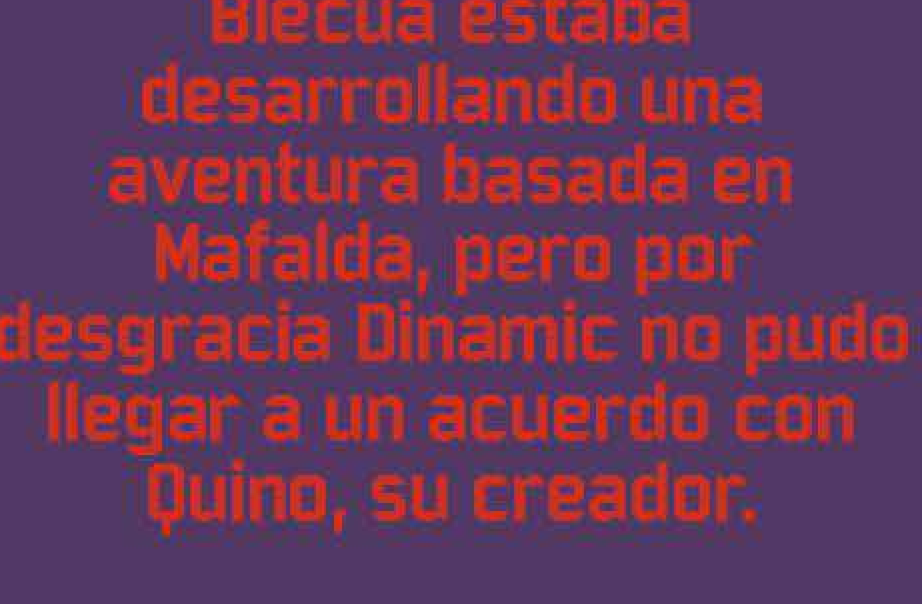
En el tramo final de la relación Dinamic-Jordi, tras el lanzamiento de *Don Quijote*, quedaron algunos sinsabores. Uno fue que no pudiese existir una continuidad colaborando con Aventuras AD, sobre lo que hablaremos después. La otra, una aventura inacabada, como el propio Blecua nos cuenta: "Hay un proyecto que se quedó en el tintero, que era el mejor de todos. Era un tema que llevaba una licencia pero el propietario no quiso. Estaba quedando muy bien, era un asunto relacionado con el cómic. A nivel gráfico estaba quedando chulísimo, con gráficos animados. Estaba muy avanzado. Desde Dinamic no nos dieron el visto bueno y ahí se quedó."

Aunque no nos reveló el nombre de esta licencia, Pablo Ruiz nos cuenta esta interesantísima historia. "Jordi se refiere a nuestros múltiples intentos por llegar a un acuerdo con el genial Joaquín Salvador Lavado, más conocido como 'Quino', para realizar la aventura de Mafalda. Desafortunadamente no fue posible ya que por aquel entonces a Quino no le atraían los ordenadores ni los videojuegos y menos llevar a su personaje más emblemático a las pantallas. Para nosotros fue todo un orgullo el intentarlo con todas nuestras fuerzas y siempre le agradeceremos a Quino su franqueza respecto al proyecto." La negociación la llevaban personalmente los hermanos Ruiz, y aunque no las tenían todas consigo, Dinamic confiaba plenamente en superar las reticencias iniciales de Quino. No fue así y Blecua no pudo ver cristalizado tanto esfuerzo personal. "Por cada 10 propuestas de colaboración que planteas suelen salir 2 ó 3. Es algo normal. En este caso además íbamos a por un clásico entre los clásicos. Nuestra admiración por Quino no se basaba en que nos dijera que sí o que no. Fue sincero desde el primer momento y la reticencia a los ordenadores era su principal motivación para rechazar el proyecto de Dinamic de dar vida a Mafalda en un videojuego." Ojalá hubiésemos podido disfrutar de aquella aventura ya casi terminada porque con seguridad atesoraba la misma calidad de la que el autor hizo gala con sus trabajos publicados. Hubiese sido todo un hit.

ESPADA Y BRUJERÍA EN PROEIN

En 1988 se produjeron cambios en la compañía madrileña, en especial en lo tocante a aventuras conversacionales. Se fundó Aventuras AD en Valencia bajo la dirección de Andrés Samudio, el cual adquirió el DAAD, un potente parser diseñado por Tim Gilbert capaz de generar versiones de los programas para múltiples plataformas.

Dinamic seguía editando y gestionando las ventas de los programas de AD, y derivaba allí los futuros proyectos. Pero según nos cuenta Jordi, no hubo entendimiento con Samudio. "En AD no me dejaron utilizar sus herramientas. Me acabé buscando la vida por otro lado. Yo era accionista de Aventuras AD, cuando fundaron la empresa compré acciones con el objetivo de poder participar en la plataforma, pero Samudio iba a su rollo." Jordi se vio obligado a buscar alternativas de edición en Proein, bajo el sello de Odisea Software. El *Abracadabra*, su nuevo juego, pertenecía, como su autor nos aclara, "al género caballeresco". "Pablo me ayudaba con los gráficos y a poner



» Así se presentaba la edición de Proein para *Abracadabra*. La portada no es la que propuso Blecua, similar a la de la pantalla inferior.

Blecua estaba desarrollando una aventura basada en Mafalda, pero por desgracia Dinamic no pudo llegar a un acuerdo con Quino, su creador.



» [ZX Spectrum] El toque caricaturesco de los gráficos proviene de los bocetos del padre de Blecua.

algo de literatura en la carátula y estas cosas." Tenía alguna semejanza en su estructura con Don Quijote y su Bálsamo de Fierabrás: en la primera parte debíamos buscar los ingredientes para hacer un hechizo que devolviera a su forma física al caballero protagonista, convertido en fantasma. Una vez humano tenía que localizar a Violeta, secuestrada por una bruja de los bosques llamada Saligia. Jordi se actualizó también en el apartado tecnológico, recurriendo al parser comercial más avanzado del momento. El PAW permitía buscar objetos "debajo de "o "tras" elementos del escenario, y nos exige el uso de adverbios para coger cosas de nuevo "cuidadosamente" o dejar todos los objetos "excepto" el que queríamos conservar. Usó el PAW, pero sólo estaba en aquella época en Spectrum. Para MSX y Amstrad puso un anuncio y encontró a colaboradores que se encargaron del resto de versiones. El de Amstrad lo hizo Joseba Epalza en BASIC y el de MSX lo empezó Marcos Jourón y lo acabó Íñigo Ayo. "Con el PAW se podían hacer más cosas con los personajes y su inteligencia, e intenté jugar más con ellos. Usé las ventajas que proporcionaba la plataforma, e intenté desarrollar algún diálogo con los personajes. Antes no se podía programar eso o yo no era capaz. El PAW ya estaba pensado para hacerlo." El juego, además de ser el más sugerente de Blecua, tiene un agradecido toque de humor en sus gráficos, alternando ejemplos vectoriales con imágenes de píxeles muy trabajadas. "Los dibujos eran de mi padre. Yo le pedía un personaje, él lo hacía en papel y yo lo pasaba al ordenador. Mi padre dibujaba muy bien, así que le pasaba los deberes y él me hacía los esquemas. El cura aquel, la bruja… De hecho la portada del juego iba a ser otra. La pantalla de carga es diferente a la portada porque ésa iba a ser la imagen de la carátula, que hizo mi padre. ¡Y los de Proein dijeron que ni hablar! Pusieron otra. Pero la original iba a ser la de la pantalla de carga con todos los personajes unos encima de otros."

Pero todo tiene un final. "El problema en ese momento es que las ventas eran ya muy bajas. No me preocupaba ya por mí sino que tenía que subcontratar a otra gente para hacer según qué cosas, y era además cuando empezaba la Facultad, y aparecía el Amiga y el ST… Y di carpetazo. Pasé de hacer videojuegos a estudiar en la Universidad, sin más." Por supuesto, la opción elegida por Jordi fue profundizar en todo aquello que podía ofrecerle la informática. "A mí me gusta inventar cosas, y lo que me gustaba de la informática frente a otras ingenierías es que con un esfuerzo razonable podías ver los resultados. Hacer un puente, un túnel, una casa… Podrás ver el resultado pero en un tiempo largo y con un esfuerzo enorme. En informática en un tiempo razonable podías ver lo que habías montado. Intuí que la informática podía ser interesante profesionalmente de cara al futuro."

Blecua nos habla de una misteriosa palabra que aparecía al final del *Arquímedes XXI*. "Unmoonry venía de un juego de palabras con Luna en inglés. Todo juego de la época que se preciara indicaba en su final cuál iba a ser la continuación. En el *Sabre Wulf* te ponían el nombre del siguiente título. Al final del *Arquímedes XXI* pusimos que nos veríamos en *Unmoonry*, pero nunca llegamos allí." Como era de esperar en un adolescente, el hecho de ganar dinero con su actividad no fue lo que más le entusiasmó en aquellos años. "Me hacía casi más ilusión que desde Dinamic me enviaban todos los lanzamientos. Recuerdo llegar a portería y tener allí la cajita de Dinamic con el juego que lanzaban. Programar era un hobby que además tenía remuneración, nada más." Detrás de todo el trabajo de aquellos adolescentes que se abrían camino en la vida existía una intención bastante sencilla y directa. "Hacíamos las cosas con el objetivo de que la gente disfrutara y pasara un buen rato." Damos fe de que así fue.



30 AÑOS DE DIZZY

Fue uno de los personajes más populares de los ordenadores de 8 bits y arrasó también en 16 bits. En este número lo teníamos a huevo para recordar la trayectoria de Dizzy, la creación de los Oliver Twins que debutó en las listas de ventas hace 30 años.

» [Amstrad CPC] Así empezó todo... La primera pantalla del primer *Dizzy*. Da gusto ver tantas vidas juntas.

Imagina: Nottingham, la tarde del 8 de abril, con un calor impropio del territorio británico, el sol se refleja en los tranvías que circulan por sus calles y la gente se ríe en las abarrotadas en las terrazas de los bares. Es un día poco apropiado para estar en un sitio cerrado hablando de videojuegos y, sin embargo, justo eso es lo que están haciendo docenas de personas en el National Videogame Arcade, disfrutando del calor adicional de un montón de pantallas.

Se trata del primer Dizzy Day que se celebra a nivel internacional para conmemorar el 30 aniversario de una saga que nació en junio de 1987. Están previstas dos charlas de los creadores de la serie, Philip y Andrew Oliver, y se va a inaugurar una muestra de *Dizzy* en una sala llena de mapas de papel dibujados a mano, documentos de diseño y fotos.

En una ventana hay colgado un par de cortinas que estuvieron hace años en la habitacion de la casa paterna de los Oliver mientras desarrollaban *Dizzy* para Codemasters, cuando eran adolescentes. Les servían para aislarse del resto del mundo y la verdad es que apenas dejan pasar un rayo de luz. Pero a los jugadores que asisten al encuentro

LOS YOLKFOLK

DIZZY

■ Este aventurero incansable vivía en una casa sobre un árbol del bosque encantado, cerca de la ciudad de Keldor, pero el mago Zaks alteraba su vida a menudo, obligándole a ir rodando por islas desiertas, mundos de fantasía y castillos, recogiendo objetos y resolviendo puzles.

GRAND DIZZY

■ Parecía un frágil ancianito (por el bastón y el bigote canoso), pero Gran Dizzy podía dar un salto mortal (ojalá llegar así a viejo). También era muy sabio (por eso lleva gafas) aunque eso no evitó que se quedara atrapado en un espejo mágico en *Magicland Dizzy*.

DORA

■ Después de la humillación de verse convertida en rana en el primer juego, Magicland Dizzy, la hermana de Dizzy pasó en el siguiente juego a estar atrapada en la oscuridad, cuando lo que en realidad quiere es tener una tienda de golosinas.



DOZY

■ Dozy dormía casi todo el día, pero era un buen huevo. No le guardó rencor a Dizzy ni siquiera cuando lo mandó al agua accidentalmente en el tercer juego, e incluso dió a su hermano una cómoda almohada en la quinta entrega.

DENZIL

■ Era el tío más guay de los Yolkfolk. Se le distinguía por sus gafas de sol y por la música que sonaba siempre en su walkman. Era algo borde y cuando quería dar por finalizada la conversación con Dizzy se ponía la música a toda pastilla.

DAISY

■ Zaks secuestraba casi siempre a la novia de Dizzy. Daisy solía pensar bien de todo el mundo, pero descubrimos que ocultaba un lado un tanto oscuro cuando Dizzy encontró un látigo en su habitación en Crystal Kingdom Dizzy.

DYLAN

■ Era un hippy muy pasado de vueltas y colocado. Se había vuelto uno con la naturaleza. Tanto, que se convirtió en un arbusto parlante en Magicland Dizzy. En Spellbound logró quitarse algunas de esas malas vibraciones.

para homenajear a *Dizzy* les parece fenomenal porque les permitía concentrarse en crear un mundo de fantasía en lugar de ver lo que sucedía en el exterior.

Por si queda alguien que no sepa de qué va este personaje, *Dizzy* era un juego en el que había que recoger objetos y resolver puzles, normalmente para acabar con el malvado mago Zaks. Se trataba tanto de un desafío mental como de destreza, un mundo de aventura en dibujos animados casi perfecto, que se fue rellenando poco a poco con un grupo de coloridos personajes y escenarios cada vez más grandes. El juego se vendió a paladas y dio lugar a unos cuantos spin-offs. Pero lo que muy poca gente sabe es que *Dizzy* estuvo a punto de no salir.

Todo empezó en 1985, cuando los Oliver desarrollaron para Codemasters *Super Robin Hood*, en el que habían trabajado con un método de mapeado de pantallas y un sistema de control sólido que les dio la suficiente experiencia para hacer un juego de aventuras lateral con llaves que activaban plataformas móviles para acceder a nuevas áreas.



A continuación llegó *Ghost Hunters*, en el que siguieron una fórmula parecida, pero cambiando el castillo medieval por una casa encantada. Pusieron más objetos para recoger y estuvieron trasteando con técnicas desde los disparos al juego cooperativo. Fue a través de estas pruebas como nació un nuevo personaje. "Philip creó a Dizzy cuando estábamos desarrollando *Ghost Hunters* para probar lo que sucedía si le poníamos al personaje una cara gigantesca", dice Andrew cuando describe los experimentos que hizo su hermano para encontrar la expresión facial del protagonista, Hunk Studbuckle. "El personaje llegó antes que el juego", dice.

Ese juego se iba a llamar *Magic Kingdom* e iba a ser, pensaban los Oliver, una evolución de sus dos juegos anteriores. Transcurría en un pueblo imaginario llamado Katmandú y se llevaba la acción al exterior, con el objetivo de preparar una poción letal con la que matar a Zaks. "Pensamos en una peluca de duende, un trozo de nube, una pluma de Vampiro y una bebida de Trol", recuerda Philip. "Trabajamos en el poema de J. Milton Hayes, 'El ojo verde del pequeño dios amarillo' en el curso de inglés Level 0 y pensamos que nos evocaba una tierra misteriosa muy lejana. Ni caímos en que Katmandú es un sitio real".

Los Oliver tenían una lista de cosas imprescindibles: el juego tenía que ser atractivo para los niños, así que nada de



» [Amiga] El armarog en los port posteriores a Atari ST y Amiga, que captaron muy bien el estilo de dibujo animado que buscaban los Oliver al crear la serie.

tiros ni de violencia explícita. Las pantallas tenían que formar un mapa grande e interesante y no podía haber continuas muertes o reseteados, sólo un par de formas de morir por pantalla ("no era nada comparado con otros plataformas", dice Philip). Pero lo más importante es que no querían que los saltos fueran exactos. "Entonces primaba esa mentalidad de que los saltos tenían que ser pixel-perfect", explica Philip. "Fíjate en juegos clásicos como *Manic Miner* o *Jet Set Willy* y entenderás a lo que me refiero". Por el contrario, Dizzy iba rodando. "Decidimos que giraría sobre sí mismo hasta volver a estar sobre sus pies. Esto hacía que fuese un poco más difícil controlarlo, pero se veía bien, y añadía algo más de peligro", dice Andrew.

Los Oliver se inspiraron en otros juegos como *Castle Quest* de la BBC Micro, Frack y unas cuantas aventuras ▶



» Los Oliver hicieron una pausa en el desarrollo para promocionar *Dizzy* en el CES.

HECHO TORTILLA

El juego de Dizzy que acabó estrellado

Philip y Andrew Oliver abrieron un Kickstarter en diciembre de 2012 para sacar adelante un nuevo juego de Dizzy, aunque eran bastante pesimistas en el texto en el que pedían el apoyo de la gente: "No creemos que *Dizzy Returns* vaya a conseguir el objetivo de financiación". A falta de ocho días para finalizar el plazo, el proyecto (que iba a ser el primer Dizzy tras *Crystal Kingdom Dizzy*, lanzado 20 años antes), apenas había recaudado 23.000£ (25.000€). Los Oliver habían pedido más de diez veces esa cantidad, 350.000£ (383.000€).

Fue un mazazo para los fans. La idea era haber modernizado la saga con un estilo 3D totalmente animado, una nueva historia y mecánicas de juego actuales. Incluso iba a haber un modo retro 8 bit pensado para los incondicionales del Dizzy clásico. Es poco probable que este barco llegue ya a buen puerto porque además existen trabas jurídicas.

"Tenemos una situación muy extraña con Codemasters por Dizzy", dice Andrew. "Nos gustaría recuperarlo, pero Codemasters no lo ve nada claro. Por otro lado, tampoco nos lo cederán por el valor que tiene la propiedad intelectual". Así que a los fans sólo les queda el consuelo de los juegos online gratuitos que antaño se lanzaron en una colección *Wonderland Dizzy*, *Dreamworld Pogie* y *Mystery World Dizzy* (están en *wonderlanddizzy.com*, *dreamworldpogie.com* and *mysteryworlddizzy.com*, respectivamente).

"Llegamos a un acuerdo amistoso con Codemasters que nos permitió lanzar esos juegos si donábamos los derechos a obras benéficas", dice Andrew. Esas obras son SpecialEfect y la National Video Arcade de Nottingham. El acuerdo se mantiene con un juego nuevo de Dizzy que se ha anunciado hace poco para Spectrum Next.

> **"Estábamos construyendo historias y eran una justificación para meter más diálogo"**
> Phillip Oliver

de texto. "Nos gustaban mucho los mapas en los que las pantallas formaban un mapa completo y los jugadores iban y venían explorando", dice Philip. Decidieron que los jugadores contasen con un inventario para recoger los objetos y colocarlos cuando los necesitasen. Esto, dicen, era la evolución lógica de *Super Robin Hood* y *Ghost Hunters*. "En *Robin Hood* empleábamos llaves, pero eran todas iguales y no había forma de saber qué llave activaba cada plataforma. En *Ghost Hunters* utilizamos objetos, pero no podías saber qué objeto abría cada nuevo camino. Así que en el juego nuevo queríamos que los jugadores viesen que había un obstáculo encontrasen el objeto que lo eliminaba. Tenía que tener sentido", indica Andrew.

Les llevó seis semanas crear el juego, pero a Codemasters no le convenció lo que mostraron los Oliver. El jefe, David Darling, estaba seguro de que el juego se la iba a pegar, pero dio el visto bueno guiándose por los éxitos anteriores de los Oliver. Al final el juego se llamó *Dizzy - The Ultimate Cartoon Adventure*, "un cambio de última hora", explica Philip.

Al principio las ventas fueron lentas, pero las críticas hablaban bien del juego. También consiguió asegurarse un nuevo capítulo. "Nos encargaron escribir *Treasure Island Dizzy* debido al volumen de correos de seguidores que hubo con el primer juego", señala Philip. Se dieron dos meses para escribir el nuevo título y, utilizando el mismo sistema de avance de pantallas, colocaron a Dizzy en la tesitura de escapar de una isla desierta a base de recoger 30 piezas de un tesoro como misión secundaria.

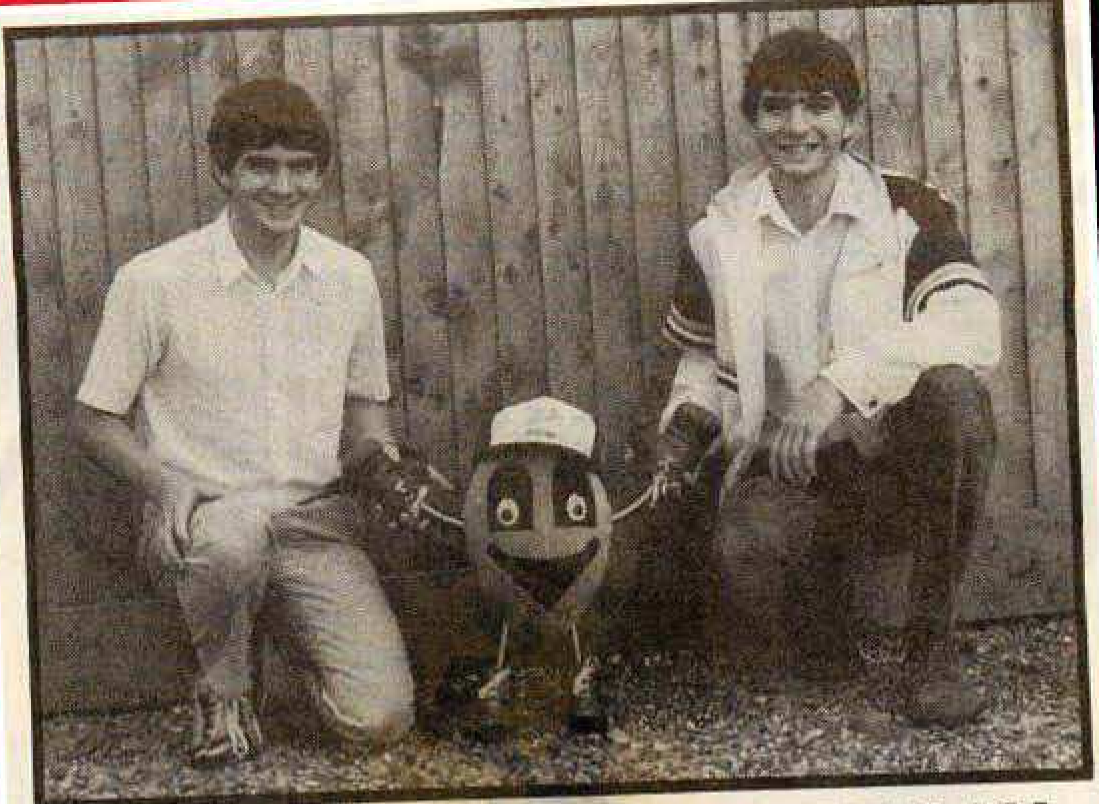
"También añadimos un sistema de inventario de tres objetos aunque todavía se basaba en una acción clave", dice Philip. El juego introducía las famosas casas en los árboles, indicaba en la pantalla el nombre del sitio y permitía que aparecieran dos personajes aparte del jugador. También se añadió una sección submarina en la que podías estar cuando Dizzy tenía un *snorkel*. "Esa sección bajo el agua era muy divertida pero, por desgracia, tenía muchos fallos y no nos dimos cuenta hasta que el juego estuvo casi terminado", reconoce Philip con un gesto de desagrado.

"El problema es que, si morías bajo el agua llevando la escafandra, ¿en qué punto de tierra firme reaparecías? Y estaba la cuestión de si le devolvíamos al personaje lo que hubiera usado bajo el agua . Total, que nos atascamos un poco. Nos dimos cuenta de que teníamos el mismo problema en todo el juego con lo que, si morías, no podías acabarlo. Era muy tarde para rediseñar todo, así que tuvimos que dar a Dizzy una sola vida, aunque no nos gustase".



» Un boceto de Dizzy en el que destacan sus inconfundibles guantes. ¿Cómo se las apañaba para coger los objetos?

» [Amstrad CPC] Los gemelos se inspiraban a menudo en los clásicos, pero estamos bastante seguros de que Dizzy no era el rey legítimo de Inglaterra.



CODEMASTER'S DIZZY IN KIDNAP TORTURE RIDDLE

by our beastly correspondent

This month's ridiculous promotional photo comes, not surprisingly, from Code Masters. Here we see the Oliver Twins with their cuddly friend, the monstrous Dizzy.

Code Masters also sent us a press release bemoaning the fate of Dizzy, saying that a certain nasty (unnamed) computer magazine had horribly tortured and mutilated him. How ghastly! we all cried. Boo, hiss, foul play!

Of course, whilst we're terribly sorry that **Dizzy** isn't feeling very well at the moment, we would like to point out to Code Masters that we'll untie the little beggar when they stop sending us ridiculous promotional pictures. OK?

» A los Oliver les gustaba promocionar a Dizzy, aunque llamarle monstruoso es pasarse un poco. A nosotros nos parece adorable.

El juego incluyó un guiño hacia la revista *Sinclair User*. Los Oliver habían llevado un juguete de Dizzy a las oficinas de la editorial EMAP y los periodistas se dedicaron a sacarle todo el relleno. De ahí que los Oliver incluyeran un objeto llamado Sinclair Abuser. "Fue una bromita privada", se ríe Andrew. "No se trataba de burlarnos de *Sinclair User* aunque algunos pensaran que sí. Nos caían bien aquellos tipos de la revista, y Tony Dillon le dio a Dizzy 9 sobre 10".

Treasure Island Dizzy vendió nada menos que 300.000 copias, directo al número uno, y también revitalizó las ventas del primer juego. Codemasters les encargó un tercer juego: *Fantasy World Dizzy*. La tercera entrega tenía un sistema de menú más limpio, muchos textos y a los Yolkfolk. "Estábamos construyendo historias y eran una justificación para meter más diálogo", explica Philip del nuevo grupo de personajes. "Pensamos que si incluíamos a los amigos obvios y los enemigos correspondientes podríamos contar la historia mejor y crear nuevos tipos de puzles". ▶

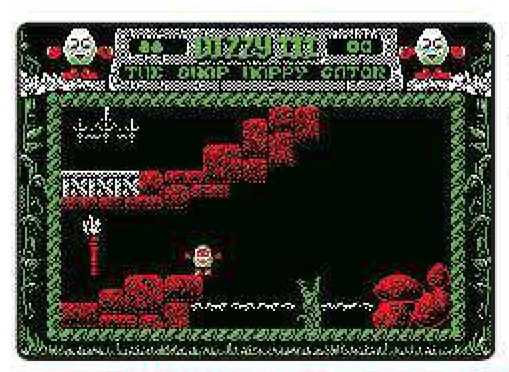


» [C64] Casi todos los ports de *Dizzy* para la consola Commodore eran malos, pero algunos tenían una música muy buena.

El arte de la caja de *Fantasy World Dizzy* se utilizó para el lanzamiento en EE.UU. de *The Fantastic Adventures of Dizzy*, a pesar de que eran dos juegos diferentes.

LAS CONVERSIONES

Las numerosos ports de Fantasy World Dizzy



AMSTRAD CPC

1989

■ Los primeros juegos *Dizzy* se escribieron usando Amstrad CPC, pero para *Fantasy World Dizzy* los Oliver usaron un PC 8086. El jugador no notó ninguna diferencia ya que esta tercera aventura recurrió al mismo modo 1, con gráficos de cuatro colores, que los dos primeros *Dizzy*.



ZX SPECTRUM

1989

■ La pantalla de carga de Neil Adamson, el diseño de los Olivers y la música de David Whittaker consiguieron un gran port, en el que se eliminaron las plantas de los laterales. Los Oliver codificaron las versiones de Spectrum y CPC y después se pasaron a los packs de CD para ambas máquinas.

COMMODORE 64

1990

■ Ian Grey codificó la versión de C64: añadió una nueva pantalla de carga y una imagen de fondo y cambió *Dizzy III* por *Dizzy 3*. También hubo un cambio pasado por agua: golpeabas la silla de Dozy una vez en lugar de cuatro para que se cayese, y se quedaba flotando en el agua en lugar de irse navegando.



AMIGA

1991

■ Esta versión colorista y bien animada fue obra de Andrew Green, mientras que Terry Lloyd realizó los gráficos y las pantallas. Allister Brimble firmó la música. Se añadió un sistema de puntuación (y una tabla de mejores puntuaciones). El desplazamiento entre pantallas era bastante regulero.

ATARI ST

1991

■ La realizó el mismo equipo que se encargó de la versión de Amiga, así que eran de una naturaleza muy parecida. Ambas apostaron por las conversaciones entre la huevopandi de Dizzy, los Yolkfolk, e incluso había escenas de vídeo completas en las que hablaban.



DOS

1991

■ Andrew, Terry y Allister volvieron a trabajar juntos, esta vez para trabajar en la versión de DOS: la primera vez que Dizzy aparecía en un PC. Se lanzó de forma gratuita para los cinco primeros minutos y luego había que llamar a un teléfono de pago para desbloquear el resto. El experimento no cuajó.

NES

2017

■ *Fantasy World Dizzy* no salió nunca en consolas, pero casi lo hizo una versión más actualizada y relacionada con él. *Mistery World Dizzy* se desarrolló para NES en abril de 1993, pero acabó en el cajón. En abril de este año salió a la luz por fin gracias al talento del aficionado a la serie Lukasz Kur.



“En aquel entonces escribíamos en código máquina y el concepto de motor era embrionario”

Paul Ranson

En esta ocasión, Dizzy se comunicaba con Dozy, Dylan, Grand Dizzy y otros, lo que transmitía la sensación de que el mundo estaba más vivo. Se arregló el problema de tener sólo una vida en *Treasure Island Dizzy*, y ahora el personaje tenía tres. El juego incluía abundantes referencias a la cultura pop y a los cuentos de hadas, desde Juan y la Habichuela Mágica a *Yellow Submarine*. El resultado rebosaba confianza y ambición, tanto que había una parte incluso que estaba cabeza abajo.

El juego logró copar las conversaciones de los recreos de los niños. Los británicos que no lograban cargarse a Zaks o que no sabían cómo pasar del armarog (un cuadrúpedo con colmillos y cuerno) hicieron costosas llamadas al carísimo número de ayuda de Codemasters; fue la primera vez que la compañía abrió en Reino Unido una línea caliente con las soluciones en un contestador automático. Los gemelos escribieron los guiones y los grabó su hermana; Codemasters puso el número de teléfono. “Meses después, David nos dijo cuánto dinero había generado y era casi la misma cantidad que los derechos de autor”, recuerda Philip. “Así que Codemaster decidió incorporar una línea telefónica de ayuda para sus demás juegos”.

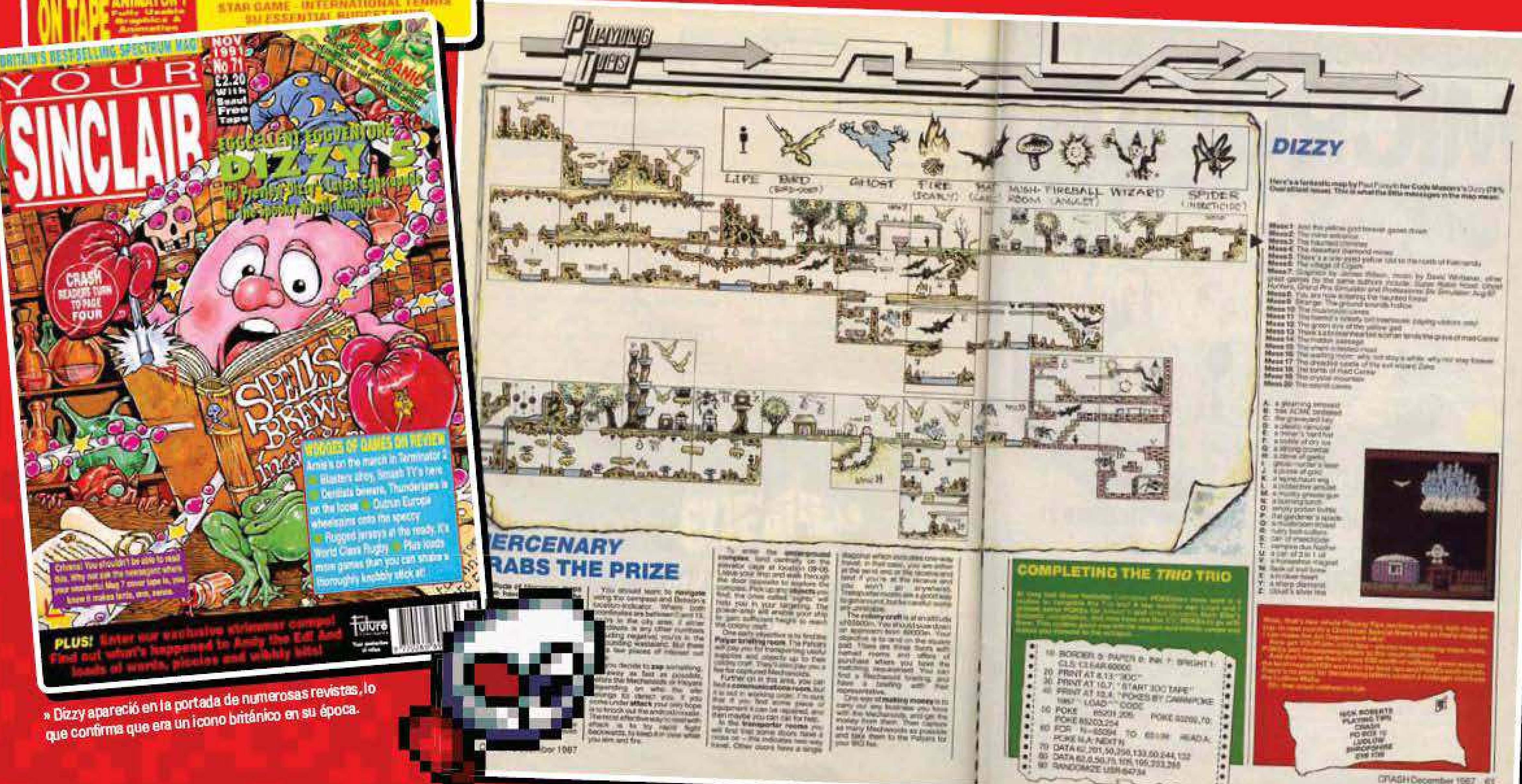


» [NES] *Wonderland Dizzy* se inspiraba en *Alicia en el País de las Maravillas*. Salió en 2015 después de que los gemelos encontrasen un prototipo en su loft.

Fantasy World Dizzy vendió 600.000 unidades, así que se puso en marcha un cuarto juego. Se llamó *Magicland Dizzy* y lo diseñó Philip, pero lo desarrolló una empresa llamada Big Red Software. Mientras tanto, Andrew estaba trabajando en la creación de otro juego para NES llamado *Fantastic Dizzy*, ya que Codemasters decidió que había llegado el momento de pasarse a las consolas. Para hacerlo, Los Oliver crearon su propia empresa, Dizzy Enterprises (en homenaje a su personaje), pero los primeros experimentos que Codemasters realizó con el precio de salida al mercado casi se cargan la franquicia.

“*Magicland Dizzy* se vendió dentro de una recopilación llamada *The Dizzy Collection* que incluía las tres primeras aventuras y *Fast Food* por 9,99 libras [10,9 euros actuales]”, sostiene Andrew. “Codemasters tenía un problema con el *full price* pero sabía que para vender a este precio tenía que mejorar el desarrollo e invertir mucho en *marketing* y no se lo podía permitir, así que las recopilaciones eran una solución: una cajas grandes con algunos juegos antiguos y algo nuevo pero, como muchos de los fans de *Dizzy* ya tenían cuatro de los juegos, no les gustaba la idea de comprarlos otra vez”, añade. Aumentó la presión para lanzar como juego independiente *Magicland Dizzy*.

El cuarto juego de la serie tenía un inventario con tres huecos y un guión que consistía en rescatar a los Yolkfolks a los que había atrapado Zaks. Había una barra de energía que solucionaba el problema de la muerte instantánea y que podía rellenarse recogiendo diamantes. El fundador de Big

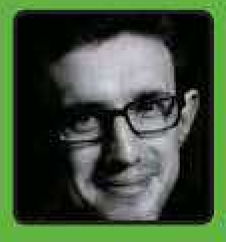


» Dizzy apareció en la portada de numerosas revistas, lo que confirma que era un icono británico en su época.

» Mapa del primer juego de *Dizzy*. Los juegos posteriores eran mucho más grandes.

SUPERFAN DE DIZZY

Hablamos con el responsable de yolkfolk.com, Andrew Joseph



Andrew Joseph lleva el fansite *yolkfolk.com*, donde además de ofrecer información sobre todos los juegos de *Dizzy* también aloja los tres títulos de consola encontrados hace poco, que pueden jugarse gratis online. También contiene una selección inmensa de juegos hechos por fans y *remakes*.

¿Cuándo empezaste a jugar a *Dizzy*?
El primer juego al que recuerdo haber jugado fue *Kwik Snax*, cuando tenía unos seis o siete años. Me encantaba lo de mover los bloques, y los gráficos tenían unos colores preciosos. Reconocí el logo de Codemasters en la caja y entonces tuve claro que sería un gran juego.

¿Qué importancia tuvo Dizzy en su momento?
Dizzy fue el personaje británico más importante de la época de los 8 bits. Para un crío como yo, que tenía que esperar cinco minutos a que se cargase la casete, *Dizzy* era un juego al que querías jugar, querías ser el héroe. Que fuese un mundo de fantasía suponía que no corrías ningún peligro en el mundo real y era como si jugases con el personaje y simpatizabas con él.

¿Por qué crees que decayó la popularidad de los videojuegos?
Por aquel entonces lo veía todo desde fuera; creo que Codemasters se interesó por otras cosas y se olvidó pronto del bosque de Keldor. Pero Dizzy y los Yolkfolk y todos los personajes que aparecen en los juegos eran tan memorables que cada uno podía haber tenido su propio juego y su merchandising.

¿Cómo llegaste a formar parte de la web yolkfolk.com?
En 1998 Peter Teal creó un sitio de fans de Dizzy con el objetivo de reunir la mayor cantidad posible de información sobre el personaje y los juegos. Por la misma época yo estaba dándole vueltas a la idea de abrir un site dedicado a todos los juegos de aficionados que estaban repartidos por la red, y promover el mío al mismo tiempo. Esto se plasmó en *Dizzy Remix Zone*. A finales de me uní a *Yolkfolk.com* y cuando Peter adquirió otros compromisos y dejó la red, me encargué de todo, hacia 2001. Desde entonces la web ha estado evolucionado. Más tarde Peter se reunió con Adam Markey y ahora somos un equipo de tres personas.

¿Qué has aprendido durante este tiempo?
Que un juego no necesita tener gráficos espectaculares para tener una gran jugabilidad y que la falta de "realismo" contribuyó a la inmersión del jugador y le permitió participar activamente en el juego.

¿Es muy activa la comunidad de Dizzy?
Está creciendo en las redes sociales "un huevo" cada día. *Dizzy* tiene también una página en Facebook de la que creo se encarga Philip Oliver.



» Nótese que Dizzy prefería codificar en Amstrad. Tampoco es que sea sorprendente, ya que Amstrad es un 8 bit increíble.

Red está orgulloso de haberse encargado del siguiente juego de la serie: "Para nosotros fue un regalo y supuso un fuerte impulso para mi carrera y mi empresa", sostiene.

Philip había plasmado el diseño en un puñado de folios A4 entre los que se incluían el mapa y los puzles. La primera tarea de Big Red consistía en aprender a manejarse con el código fuente y convertirlo en un juego en un tiempo razonable. "Hay que recordar que en aquel entonces escribíamos en código máquina y el concepto de motor gráfico era embrionario", dice Paul. "No obstante, el código de Andrew era bueno y [el programador] Fred Williams resistió la tentación de reescribirlo desde cero".

Sin embargo, persistía la sensación de que Codemasters no estaba convencido del todo. Philip dice que "era divertido" trabajar en un juego para niños y que David Darling pensaba que "no molaba" ("el prefería haber ido por el mercado de los juegos de carreras o el de deportes como el fútbol", explica). Los Oliver contactaron directamente con ventas y con *marketing* para que saliera adelante. Y entremedias se habló de que Hanna-Barbera quería producir una serie de dibujos animados. "Nos enteramos meses después y no nos dieron detalles de si el proyecto iba en serio, ni siquiera de con quién habían contactado", se lamenta Philip.



» [Mega Drive] *Fantastic Dizzy* de Mega Drive fue uno de los mejores *Dizzy* e incluía algunos efectos encantadores como la lluvia, el día o la noche.

Sí que había algo de dinero para promocionar el juego. Codemasters había llegado, dos años atrás, a un acuerdo con Camerica para distribuir sus juegos en Norteamérica y tenían un stand en el CES de Las Vegas en enero de 1992 para promocionar el Game Genie, *Micro Machines* y *Fantastic Dizzy*. Camerica encargó un disfraz gigantesco de Dizzy y los gemelos, junto a más gente, se turnaron para llevarlo durante la feria. "Por suerte, tenían a un chico en el departamento de QA llamado Graham Rigby que es quien más tiempo lo llevó; porque dentro del traje hacía muchísimo calor y sudabas bastante. ¡Teníamos que turnarnos cada 30 minutos!".

Sin embargo, les parecía que todo esto merecía la pena. "Tener *Fantastic Dizzy* en la NES era para nosotros un punto de inflexión decisivo", apunta Philip. "Hasta ese momento los juegos de *Dizzy* se habían vendido a dos o tres libras y se habían escrito en unas seis semanas, con 32k de memoria y unas ventas potenciales de 100.000 o 200.000 copias. Con la NES teníamos 256k de memoria, podíamos vender el juego a 30£ y los juegos de Nintendo estaban vendiendo millones de copias". Los gemelos se dieron ocho meses para producir *Fantastic Dizzy*, "el mejor juego de *Dizzy* y el más grande que se hubiera hecho nunca", explica con entusiasmo Philip.

Fantastic Dizzy introdujo minijuegos porque los Oliver buscaban la gallina de los huevos de oro. "Podíamos hacer un gran juego, así que apostamos por una gran aventura que combinase todos los puzles de juegos anteriores en este y además incluir algo de acción arcade", añade Philip. El juego se retrasó un año, pero obtuvo el beneplácito unánime de la crítica. También se creó una versión para Mega Drive, con desplazamiento lateral, 250 estrellas coleccionables e incluso ciclo día-noche. Las capacidades gráficas de la consola de 16 bits permitieron un lanzamiento excelente.

Volviendo a los ordenadores personales, *Magicland* se estaba vendiendo bien, lo que probaba que la serie ▶



» [NES] Gracias a un Kickstarter hace poco salió una versión física de *Dreamworld Pogie* para NES.

» [Amiga] El encantador Pogie consiguió su propio juego, aunque no tuvo un lanzamiento en formato físico hasta este año.





JUGUEMOS А ГОЛОВА КРУЖИТСЯ

El amor de Rusia por Dizzy ha logrado un gran lanzamiento para Spectrum

Además de la serie oficial de juegos y los *spinoffs*, los fans del huevo reboteador han creado sus propios juegos, casi todos utilizando un motor de juego especializado que se lanzó en 2006 llamado *DizzyAGE*. Se dice que se han creado unas 400 aventuras y juegos arcade de Dizzy hasta el momento. Puedes verlos y descargarlos en *yolkfolk.com/games/fan*.

Hay uno en particular que ha despertado mucho interés últimamente. Se trata de una versión para Spectrum de *Crystal Kingdom Dizzy* desarrollada por un grupo de rusos entre los que se encuentran el programador Evgeniy Barskiv y el artista Dmitri Ponomarjov, que se ha lanzado este año. "Si nos fijamos bien, podríamos decir que es uno de los juegos más logrados de Spectrum", dice Philip Oliver. Está disponible en *yolkfolk.com/games/crystal-kingdom-2017-remake*.

No es raro que lo hayan creado en Rusia. Oleksandr Kovalenko, quien tiene un museo de ordenadores en Ucrania, dice que había muchos clones de Spectrum en la antigua URSS y que Dizzy era un personaje famoso. "En nuestros países teníamos todas las versiones de *Dizzy*", dice. "Se vendían las casetes en los mercadillos y muchos copiaban las casetes con grabadoras caseras. Más adelante también podías encontrar versiones no oficiales traducidas".

estaba en buenas manos. Contenía referencias al Príncipe Rana, el *Mago de Oz* e incluso *Pac-Man*, lo que suponía un plus de diversión. Se pidió a Big Red que continuase con la franquicia y, así, terminó *Spellbound Dizzy* en 1991.

S*pellbound Dizzy* se componía de nada menos que 100 pantallas, lo que lo convierte en el juego más grande de la serie. Dizzy podía nadar y hasta se hacía daño si caía demasiado lejos, pero el jugador podía recoger manzanas para curarle. Era muy divertido, con secciones bastante animadas ya que Big Red aportó al desarrollo su granito de creatividad. "Utilizaron la misma tecnología que Andrew había escrito, pero Fred Wiliams le realizó importantes ajustes para que pudiéramos incluir tantas habitaciones", dice Paul. "Había una mecánica nueva para Dizzy en la que movía unas tuberías que era una copia (que se inspiraba, si quieres) en los juegos de *Mario*. Recuerdo a mi hermano, Peter, trabajando duro en las animaciones de nadar. Tuvo que conseguir que encajara en una versión 48k y en una de 128k. Todo con un calendario de desarrollo que hoy sería imposible. Nos supuso un gran esfuerzo, por decirlo de una forma suave".



» Los Oliver intentaron relanzar *Dizzy* en PlayStation 2, pero el juego no llegó a buen puerto.

> "Había una mecánica nueva para Dizzy en la que movía unas tuberías que era una copia de Mario"
> Paul Ranson

Apareció una versión reducida en Commodore 64 como parte de la recopilación *Dizzy's Excellent Adventures*. "Yo era el director de desarrollo en Codies [Codemasters]; el tipo al que se le había encargado hacer esta versión era demasiado ambicioso y pensó que podía recodificar el motor y codificar el juego en el tiempo que tenía", explica Paul. "El resultado fue que tuvimos que recodificar una versión muy pequeña y floja en el último momento". Las críticas a *Spellbound* fueron bastante tibias. "El personaje está anticuado y el concepto del juego lo está más aún. El aspecto y las sensaciones que transmite están todavía más obsoletas", se lamentaba Les Ellis, crítico de la revista *Amiga Power*.

Pero esto no dejó fuera de juego a Big Red. *Dizzy Prince Of The Yolkfolk* fue *Dizzy 6* y se lanzó con la colección *Dizzy's Excellent Adventures*. Era mucho más pequeño y sólo tenía 30 pantallas (se convirtió en *Dizzy The Adventurer* en América cuando se modificó para que funcionase con el Aladdin Deck Enhancer). Era menos complicado y requería pensar de una manera más creativa. A los críticos les gustaron estas dos características.

Paul recuerda que recibieron bastantes reacciones positivas; a los jugadores les gustaba el hecho de que no hubiera que andar todo el rato arriba y abajo. Era muy diferente a *Spellbound*, y el candidato perfecto para hacer un *remake* en iOS y Android en 2011. "Fue como volver al principio de los 90 y me encantó" apunta Paul, quien trabajó en el remake en el que, dicho sea de paso, había sólo una vida y era más fácil aterrizar después de dar un salto.

Pero aún hubo tiempo para una aventura más. *Crystal Kingdom Dizzy* se convirtió en el último de los lanzamientos

(RE)FRITOS

¿Estás harto de plataformas pero quieres más Dizzy? aquí los tienes...



FAST FOOD
DOS, 1987

■ Los Oliver querían llamar a este juego con 30 mazmorras *Happy Eater* y que el personaje principal fuera la mascota de una cadena de restaurantes del mismo nombre. Pero al final se metió a Dizzy y el juego, que se programó en un fin de semana, consistía en recoger comida y power ups mientras evitabas a los monstruos.



KWIK SNAX
AMSTRAD CPC, 1989

■ La adictiva secuela de *Happy Eater* tenía un estilo a lo *Pengo* y era un buen intento de integrar a Dizzy y los Yolkfolk en el juego: Denzil, Dylan, Grand Dizzy y Daisy estaban en distintos mundos y Dizzy empujaba bloques para aplastar a los enemigos mientras recogía fruta para rescatar a sus amigos atrapados.



PANIC DIZZY
AMIGA, 1990

■ El jugador tenía que desplazar una cinta transportadora a lo largo de 20 niveles para que sus agujeros coincidieran con las diferentes formas que caían de las tuberías que había en lo alto de la pantalla. Suena sencillo, pero había que reaccionar muy rápido y mantener la cabeza fría ya que las tuberías bajaban poco a poco.



BUBBLE DIZZY
AMSTRAD CPC, 1990

■ Claramente inspirado en *Underwurlde*, en *Bubble Dizzy* el jugador debía saltar de una burbuja que ascendía a otra para superar la pantalla. Si tardaba demasiado las demás burbujas estallaban, de forma que los ocho niveles constituían todo un reto. Su origen estaba en un minijuego de *Fantastic Dizzy*.



» [iOS] Un remake de *Dizzy: Prince Of The Yolk Folk* se lanzó en iOS en 2011, 20 años después de que saliese el primer juego.

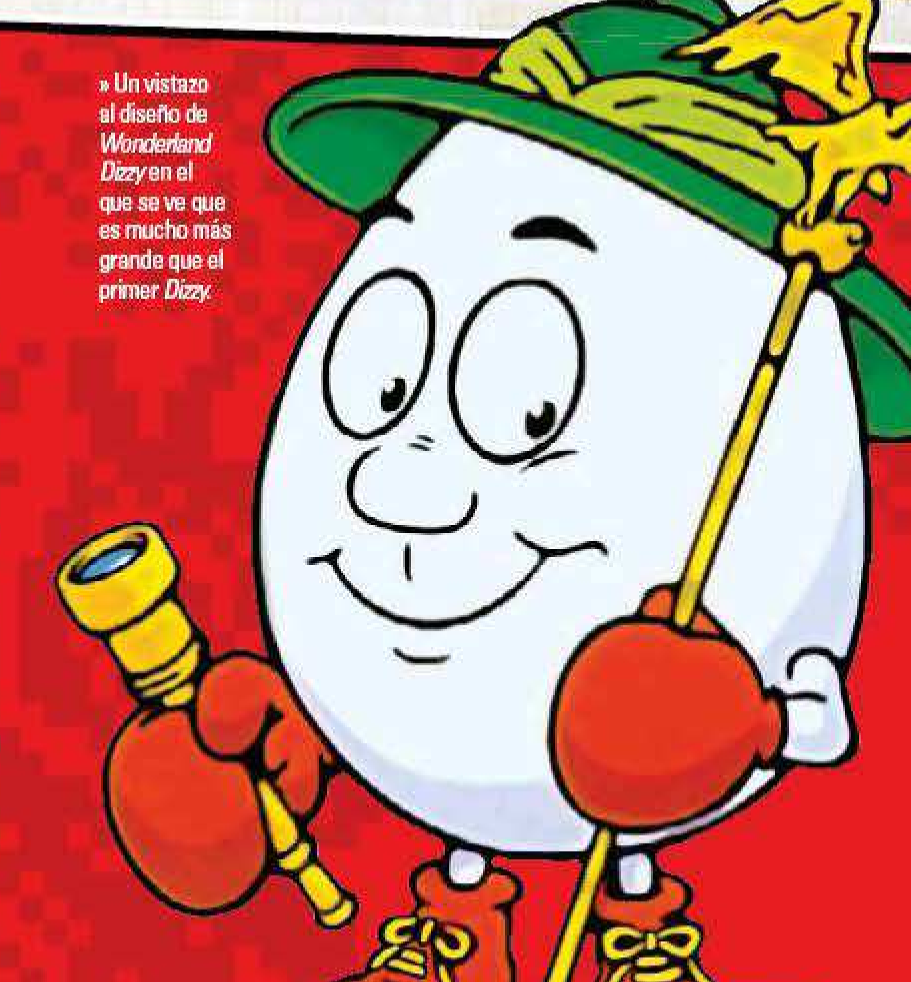
originales. Lo codificó Visual Impact y se lanzó a precio completo, lo que en los 16 bits significaba un precio de 19,99£ (3.000 pesetas, algo más de 20 €). En muchos sentidos, parecía un juego diferente; le sentaba bien tener contraseñas para permitir el acceso a cuatro mundos diferentes en lugar de a uno sólo. La historia iba sobre los tesoros de los Yolkfolk que habían sido robados del Templo de Zeffar y Dizzy tenía que recuperarlos. Algunos de los puzles eran bastante sencillos, pero otros eran bastante rebuscados.

No había grandes diferencias de la fórmula con la que había triunfado la serie, pero algunas de las decisiones que se tomaron provocaron cambios decisivos, sobre todo en CPC, donde hubo un cambio del Modo 1 de cuatro colores al más variado Modo 0. "La mayoría de los desarrolladores se estaban pasando a las consolas, así que costaba un poco encontrar gente que programase bien", aclara Paul. "Así que cuando logré formar un equipo que pudiese programar *Crystal Kingdom Dizzy* tuve que ceder ante la presión porque querían hacer el juego a una resolución más baja. A toro pasado, pienso que deberíamos haberlo dejado como estaba pero tenía que estar terminado para navidades. Con la versión de C64 nos sucedió lo mismo y, en comparación, los gráficos eran peores".

Aunque se convirtió en número uno, las críticas fueron bastante mediocres (*Amiga Power* lo puntuó con un 36%) y Philip nos confirma que no se vendió bien "debido a la descenso del mercado de los ordenadores personales de 8 bit y la concentración de consolas". Los Oliver se pelearon con Codemasters por algunos juegos de consola que ya estaban terminados, pero no publicados; entre ellos, un plataformas de coleccionables, *Dreamworld Pogie*, *Wonderland Dizzy* y *Mystery World Dizzy*, inspirado en *Fantasy World Dizzy*. Todos se descubrieron más tarde en el loft de Philip y se pueden jugar online (ver el recuadro "Salida en falso") pero los jugadores estaban hartos de un personaje que se movía con dificultad, de recoger cosas y de resolver puzles. "Si tu capacidad cognitiva es limitada -dijo el crítico Tim Norris-, te resultará gratificante resolver estos puzles".

Por tanto, *Crystal Kingdom Dizzy* fue el último juego de Dizzy. "Para ser justo, tengo que decir que Codemasters dejó de hacer juegos de dibujos como reacción por el fracaso de vender los juegos de Nintendo", concluye Paul. "Esto fue un desastre para Codemasters y su relación con los gemelos Oliver, pero los Codies pensaron que no podían asumir riesgos como antes". Aun así, Codemasters reconoce todavía hoy día la importancia de Dizzy. "Estamos muy orgullosos de Dizzy; es el personaje británico más importante de los 80 y uno de los pilares sobre los que creció Codemasters", dice el actual director, Frank Sagnier. Ojalá y veamos todavía en algún momento al personaje en acción. ✱

» Un vistazo al diseño de *Wonderland Dizzy* en el que se ve que es mucho más grande que el primer *Dizzy*.





DIZZY DOWN THE RAPIDS

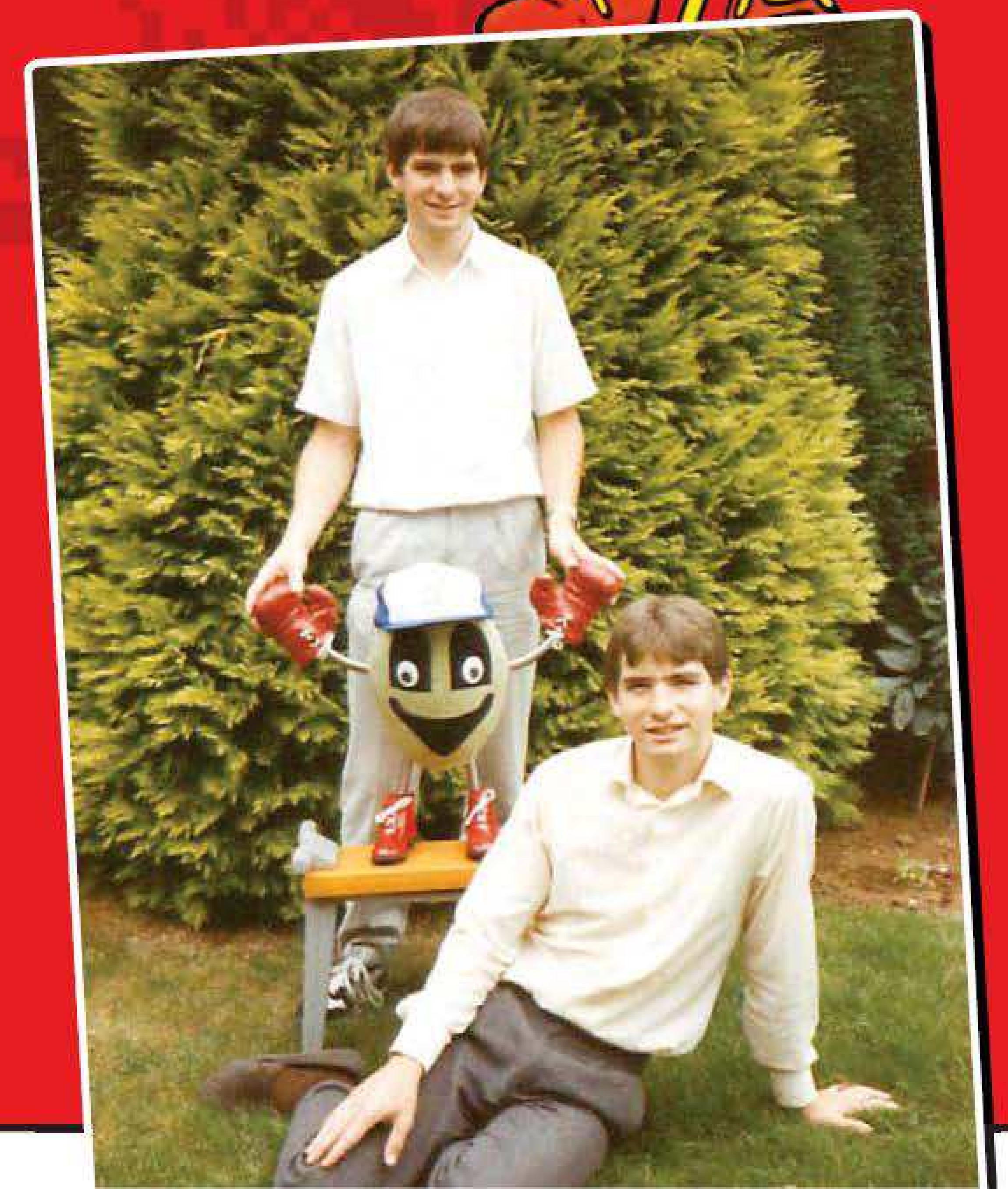
AMSTRAD CPC, 1991

■ Este clon de *Toobin* tiene también su origen en un minijuego de *Fantastic Dizzy*. Los jugadores tenían que ir río arriba evitando obstáculos, lanzando manzanas a los enemigos que se encontraran. Fue la única vez que se incluyó el multijugador: un jugador controlaba a Dizzy y el otro Daisy.

GO! DIZZY GO!

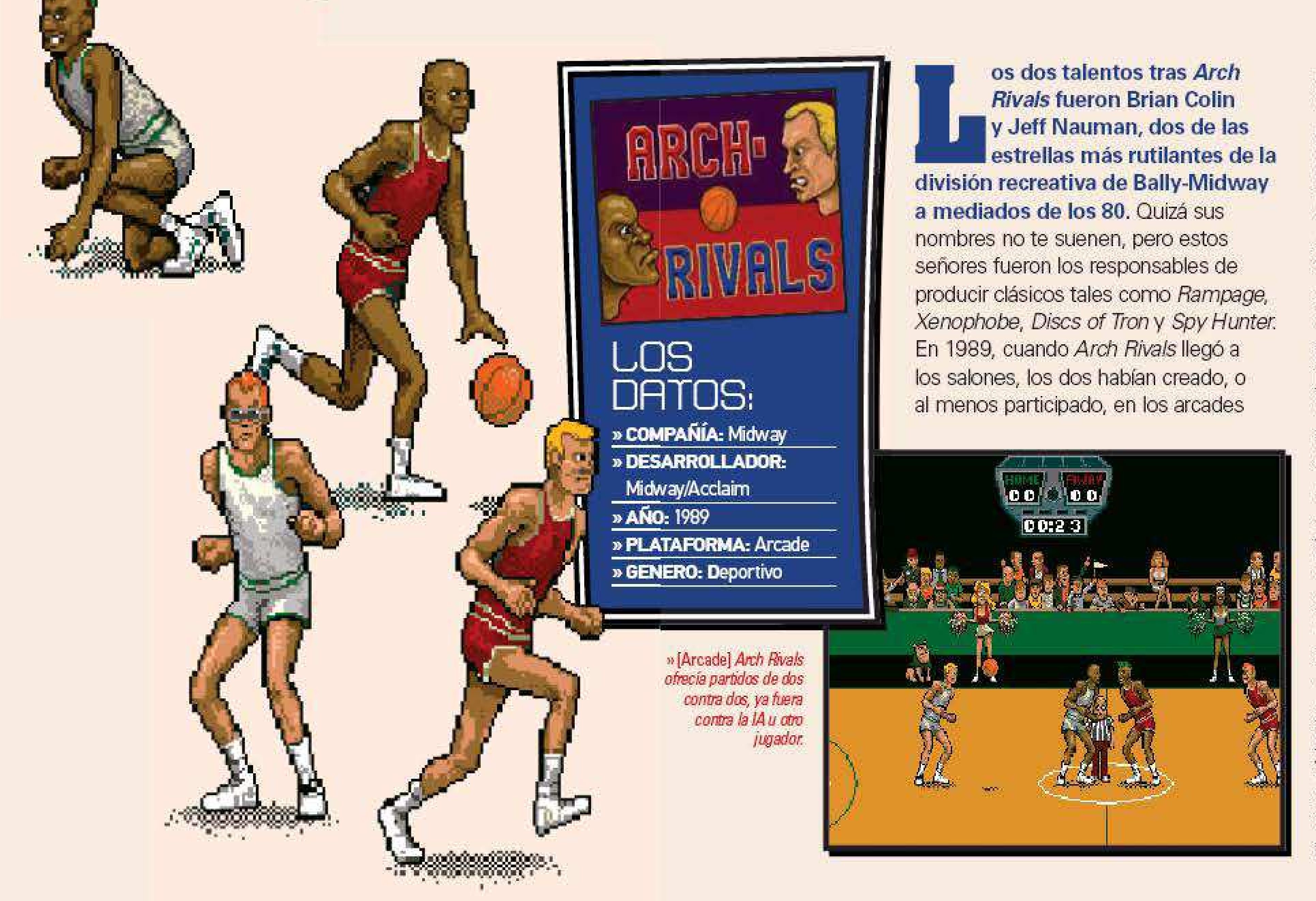
NES, 1993

■ Un juego de puzles arcade que formó parte de dos recopilaciones: *The Excellent Dizzy Collection* en Master System y Game Gear y *Quattro Arcade* en NES. Constaba de cinco mundos y su jugabilidad, consistente en mover bloques y recoger objetos, tenía un parecido increíble con *Kwik Snax*.



ARCH RIVALS

Antes de que NBA JAM machacara los arcades Arch Rivals ya lo había hecho. Kieren Hawken lanza unas canastas con los creadores de la atemporal recreativa.



LOS DATOS:

- » **COMPAÑÍA:** Midway
- » **DESARROLLADOR:** Midway/Acclaim
- » **AÑO:** 1989
- » **PLATAFORMA:** Arcade
- » **GENERO:** Deportivo

» [Arcade] *Arch Rivals ofrecía partidos de dos contra dos, ya fuera contra la IA u otro jugador.*

Los dos talentos tras *Arch Rivals* fueron Brian Colin y Jeff Nauman, dos de las estrellas más rutilantes de la división recreativa de Bally-Midway a mediados de los 80. Quizá sus nombres no te suenen, pero estos señores fueron los responsables de producir clásicos tales como *Rampage*, *Xenophobe*, *Discs of Tron* y *Spy Hunter*. En 1989, cuando *Arch Rivals* llegó a los salones, los dos habían creado, o al menos participado, en los arcades más exitosos de Bally-Midway de los últimos cinco años. Sus ideas para nuevos desarrollos solían provenir literalmente del cielo, en circunstancias bastante inusuales, y el caso de *Arch Rivals* no fue diferente, como explica Jeff: "Siempre quise hacer un juego deportivo y el baloncesto era el deporte al que más jugaba, pero odiaba los videojuegos de baloncesto, ya que ninguno de ellos daba la sensación de jugar al deporte de verdad. Durante un vuelo a Reno me vino una idea a la mente, así que la escribí rápidamente en un bolsa para vómitos". Brian recuerda claramente la emoción de Jeff por la idea, pero también la inusual forma en la que se la presentó: "Jeff regresaba de una feria y no podía esperar a mostrarme el concepto que había garabateado en la parte trasera de una bolsa de mareo durante su vuelo", recuerda. "Se trataba de un juego de baloncesto que permitiría a los jugadores poner en práctica estrategias y jugadas reales, usando un equipo de sólo dos jugadores. Me gustó mucho la idea, pero me preocupaba que, si bien podría ser tremendamente atractiva



» [Arcade] La posibilidad de cambiar los colores de los equipos ayudó a adaptar el juego al público local.

"El operador podía cambiar los nombres y colores de los cuatro equipos disponibles"

Jeff Nauman

para los aficionados al baloncesto como él, también debía serlo para el que no fuera un gran seguidor del deporte, como yo. Así que sugerí como idea permitir que los jugadores pudieran golpearse entre ellos". Esta sería a la postre la característica por la que *Arch Rivals* pasaría a la historia. Con las ideas clave encima de la mesa era hora de decidir cómo juntarlo todo. "El plan era permitir al jugador competir en un juego de baloncesto usando habilidades reales", comenta Jeff. "Ideé una configuración donde tendrías a quién pasar el balón cuando atacabas, pero también deberías organizar la defensa con ambos jugadores cuando te atacaban". El siguiente obstáculo era hacer de *Arch Rivals* un juego para gente que sólo quería divertirse un rato, sin ser aficionada a los deportes en general ni al baloncesto en particular. *Arch Rivals* se convirtió en uno de los primeros videojuegos en combinar con éxito deporte y violencia, algo que acabaría convirtiéndolo en un título muy popular, así que nada mejor que preguntar a Brian al respecto: "Creí que funcionaría muy bien. Si *Rampage* me enseñó algo fue que los jugadores buscan cualquier oportunidad para romper las regla", sonríe. "Dejar que los jugadores se pudieran pelear era una manera de ofrecerles una sorpresa gamberra y satisfactoria en la mecánica. El hecho de que el árbitro miope nunca pitara una falta lo mejoró todo. Para mí, la diversión de cualquier juego se desvanece cuando la gente empieza a tomárselo demasiado en serio; los deportes profesionales son el ejemplo perfecto de cómo demasiadas reglas te alejan de la verdadera diversión".

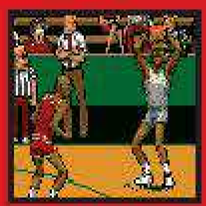
Además de la violencia, otra característica innovadora de Arch Rivals era que podía ser ajustado por el dueño del recreativo para adaptar el juego, permitiendo a la gente jugar con el equipo de la localidad. Jeff nos explica un poco más sobre esta inteligente decisión: "Pusimos una característica llamada Hometown Heroes en la configuración del juego para que el operador pudiera decidir los nombres y colores de los cuatro equipos disponibles. Brian había desarrollado una estrategia de marketing similar en *Rampage*, poniendo carteles en las ciudades que se destruían en el juego, lo que le consiguió mucha publicidad. Como no se nos permitía usar los nombres y uniformes de los equipos de la NBA, la idea era que la gente pudiera identificarse con el equipo que quisiera. Si eras de un pueblo pequeño, los jugadores de las ciudades vecinas siempre eran tus rivales, así que queríamos que el operador seleccionara los nombres y colores de esos equipos para aumentar el interés de los jugadores en los recreativos. Brian nos cuenta otra alucinante anécdota: "Escribimos a los periódicos locales diciéndoles que estábamos trabajando en un juego que incluiría al equipo de su localidad, lo que nos dio mucha publicidad". La popularidad de *Arch Rivals*, sin duda beneficiada por esta imaginativa campaña, también se aprovechó de la elección del juego para formar parte de un nuevo programa sobre videojuegos en la televisión americana llamado *Video Power*. El show estaba en la línea de lo ya visto en *GamesMaster*, pero añadía una serie de animación que incluía personajes de videojuegos populares de la época. Tyrone, de *Arch Rivals*, fue uno ▶



» [Arcade] Fiel al nombre del juego, la rivalidad reinaba durante los partidos.

¡CONVIÉRTETE EN EL RIVAL DEFINITIVO!

TRIPLE GANADOR



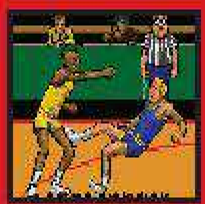
■ Dominar los tiros de tres es vital, ya que permite alcanzar una puntuación alta rápidamente y pisar menos la pintura. Existen los llamados sweet-points, lugares de la cancha donde estos disparos se pueden realizar con mayor precisión.

BLOQUEANDO



■ Si quieres ganar en *Arch Rivals* necesitas dominarlo. El timing es lo más importante en este arte: tienes que saltar justo después de que el oponente suelte la mano para palmear la pelota y lanzarla, con un poco de suerte, a tu compañero de equipo.

PUÑOS FUERA



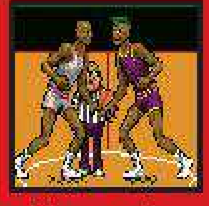
■ Zumbar a tus rivales es la característica mas especial de *Arch Rivals*, así que no lo evites. Un puñetazo bien dado no sólo tira a tu rival por los suelos, sino que también te da la posesión de la pelota y la oportunidad de contraatacar.

NO RESBALES



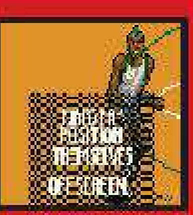
■ Ojo con la basura que el ferviente público suele lanzar a la cancha. Los paquetes de palomitas de maíz, el café y los perritos calientes se interpondrán en tu camino a canasta haciéndote resbalar, caer y ser el hazmerreír de todo el estadio.

¡VAYA ROBO!



■ Si no te gusta recurrir a la violencia puedes intentar robarle la pelota de las manos al rival. Es una forma mucho más legal de ganar la posesión, pero no es tan divertida.

EN EL POSTE BAJO

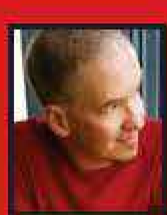


■ Como siempre controlas al mismo jugador, puedes colocarte donde quieras cuando no tengas la pelota. Lo importante aquí es que puedes quedarte fuera de la pantalla, al otro lado de la cancha, esperando un pase de largo de tu compañero de equipo.



P&R: JULIAN SCOTT

El programador de la versión de Mega Drive de *Arch Rivals* salta a la cancha y nos habla de su conversión.



¿Cómo llegaste a trabajar en la versión de Mega Drive?
Trabajaba como programador en Arc Developments, en Walsall. Fue mi segundo juego, después de *Predator II* para Atari ST y Amiga. Era la primera vez que la compañía se ponía a trabajar con Mega Drive, así que me dejaron un manual traducido en mi escritorio y me dijeron que me las apañara.

¿Qué problemas tuviste durante la conversión de *Arch rivals*?
Usamos los datos gráficos de la versión arcade. Tuvimos que invertir su formato de almacenamiento, algo que fue divertido, pero que nos llevó una gran cantidad de tiempo a base de ensayo y error. Aparte de eso, se trataba de jugar con la recreativa todo lo posible y diseñar la IA. Se esperaba que fuera un proyecto de tres o cuatro meses, así que tampoco podíamos invertir mucho tiempo preocupándonos por la calidad. Sólo teníamos que cumplir con la fecha de lanzamiento.

¿Por qué hay tan pocas versiones domésticas?
Sabíamos que había una versión para NES, creo que también la usamos como referencia, pero nada más. Acabamos el trabajo y pasamos al siguiente. Pensé que habría muchas otras versiones en camino, pero la verdad, nunca me preocupé en ello.

¿Hay algo que cambiarías de tu conversión?
Sí, esas transiciones entre pantallas. Pensé que eran agradables, pero en realidad son tan lentas... De igual forma creo que el juego tenía casi todo lo que ofrecía la versión arcade.



▶ de los seleccionados. El programa fue producido junto a Acclaim, que en ese momento tenía la licencia para las versiones caseras de muchos juegos de Midway. *Video Power* también incluyó personajes de juegos como *NARC*, *Wizards & Warriors* o *Big Foot*. Brian se quedó de piedra al ver su juego en TV. "No tuve nada que ver con aquello, pero me encantó", sonríe. "Fue como cuando me enteré de que The Rock estaba haciendo una película sobre *Rampage*". Jeff también estaba contento, pero por un motivo personal: "Me encantó que eligieran a Tyrone porque así se iba a llamar mi sobrino".

A pesar de las muchas innovaciones de *Arch Rivals*, el equipo quería añadir más características frente a la presión de Midway para que lanzar el juego lo antes posible. "Sólo tuve cinco semanas para incorporar la IA



» [Arcade] El diseño del juego, con estética de dibujos animados y su humor, llamaba la atención.

y muy poco tiempo para ajustarla. En las descripciones de los personajes todos los jugadores tenían habilidades diferentes porque la intención era que así fuera en el juego. Aquello nunca llegó a implementarse, por lo que todos los jugadores tienen las mismas características. Poder haber elegido un dúo con determinadas capacidades y así desarrollar una defensa más inteligente habría hecho que el juego fuera mejor". Tampoco tuvieron mucho apoyo por parte de Bally-Midway, como explica Jeff: "Nos obligaron a lanzar el juego antes de lo previsto, porque el mayor competidor de Midway, Williams, compró la empresa en mitad del desarrollo. Fuimos los dos únicos desarrolladores que sobrevivimos a la compra, pero por desgracia la fecha de lanzamiento de *Arch Rivals* fue adelantada drásticamente a petición de los nuevos propietarios. No pudimos hacer todo lo que esperábamos". Brian nos brinda algún otro recuerdo sobre los desafíos a los que se enfrentaron durante el desarrollo: "Jeff y yo éramos un tándem bien engrasado y funcionábamos a la perfección, pero hubo un desafío al que nos enfrentamos que fue muy grande, un logro técnico que nadie, en principio, advirtió. El scroll que desplaza la cancha de un lado a otro se hizo sobre el hardware, sin usar realmente scroll. Si te fijas notarás que el fondo nunca se mueve. La ilusión del movimiento se creó con los aficionados en los stands a la izquierda

CONVERSIONES



MEGA DRIVE
1992
■ Lo que debería haber sido una conversión perfecta sufre en varios aspectos clave. Es demasiado fácil ganar porque la IA es blandita y se puede anotar de tres desde casi cualquier punto de la cancha. Aún así, los gráficos y el sonido son bastante decentes.



NES
1990
■ Programado por Rare, este port para NES es impresionante. Aunque tiene pequeños parpadeos, los gráficos son excelentes, la música está muy trabajada y la jugabilidad se mantiene fiel al original. Lo único que se echa en falta son las voces digitalizadas.



GAME GEAR
1992
■ Otro buen port del juego es esta versión portátil, cercana a la de los 16 bits de SEGA. Tiene un buen apartado gráfico y también una gran faceta musical. Es una pena que el juego no tenga efectos de sonido, ya que eso habría redondeado el resultado.



QTROS EXITOS

RAMPAGE
SISTEMA ARCADE
AÑO: 1986

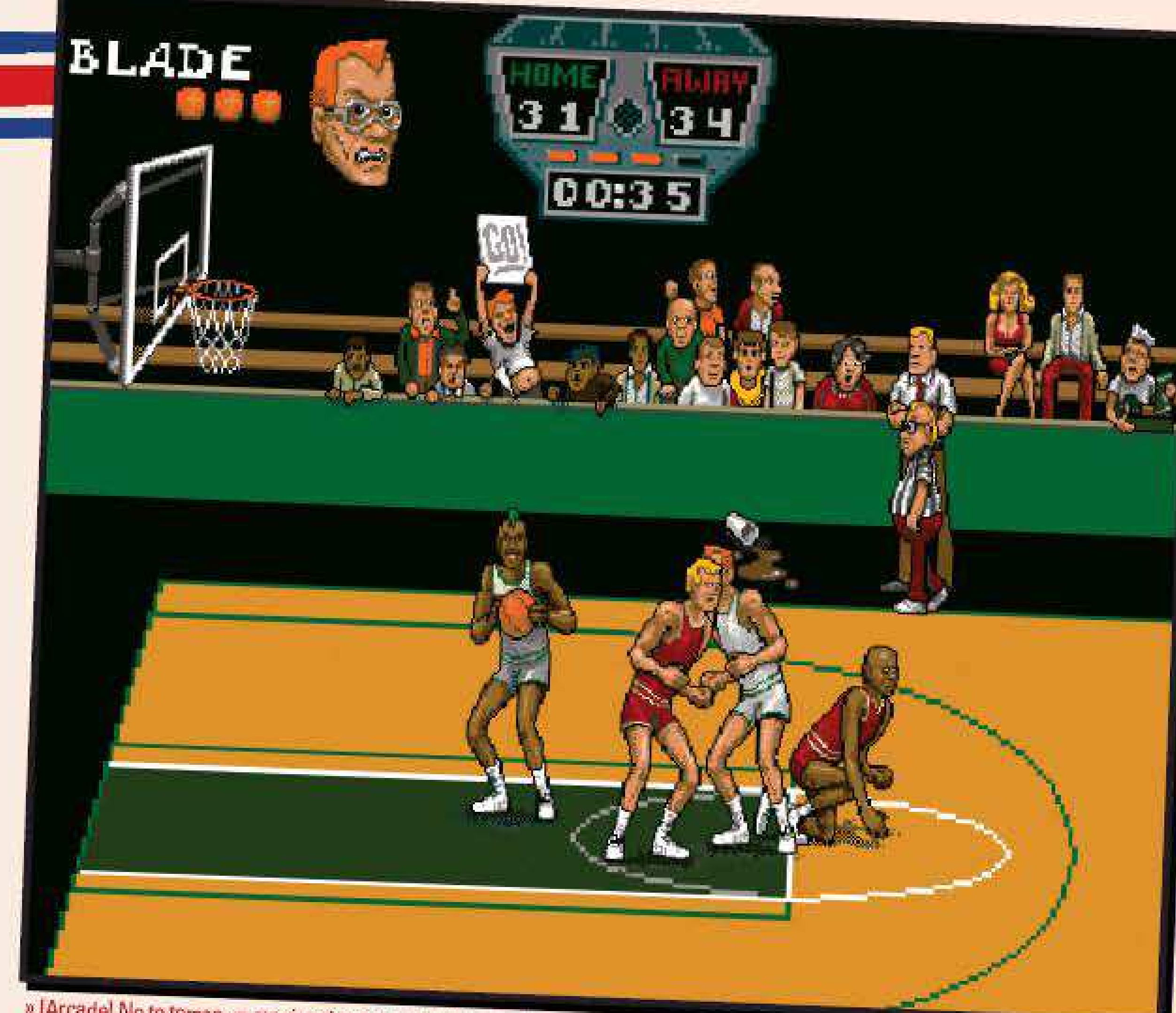
XENOPHOBE (EN LA FOTO)
SISTEMA ARCADE
AÑO: 1987

GENERAL CHAOS
SISTEMA: MEGA DRIVE
AÑO: 1994

y la derecha, junto a algunas líneas que se remplazaban por bloques de fondo. Sacarle más partido a un sistema siempre fue una gran motivación en mi trabajo como diseñador".

Un juego tan divertido debería tener también alguna historia graciosa relacionada con su producción, ¿verdad? Brian nos cuenta alguna anécdota de este tipo: "Uno de mis recuerdos favoritos tiene que ver con el enfoque que diseñamos para maximizar los ingresos en los recreativos. *Arch Rivals* se jugaba en base al tiempo y los jugadores compraban una cierta cantidad de este con cada moneda. Sin embargo, al acabar ese periodo de tiempo el juego no se detenía. Jeff decidió que el juego siguiera y que se interrumpiera justo cuando el balón iba directo a canasta, para preguntar al jugador si quería continuar. Los jugadores se apresuraban a meter otra moneda para saber si el balón acabaría dentro o no. Fue una brillante interpretación de la psicología del jugador". Brian tiene más que contar: "Williams adquirió Midway unos meses antes de la finalización del juego. Me dijeron que recuperaron el dinero solo con los beneficios de la recreativa de *Arch Rivals*". Sin duda esto hace que Brian y Jeff estén muy satisfechos de su creación. "Estoy muy orgulloso de *Arch Rivals*. Creo que elevamos el listón de lo que un juego de dos jugadores debe ser y, básicamente, inventamos una mecánica que acabaría inspirando todo un género. Cuando se trata de juegos arcade uno contra uno, *Arch Rivals* es mi segundo juego favorito de todos los tiempos. El primero será nuestro próximo juego: *Pigskin 621A.D.*, un juego de rugby sin reglas que permite a los jugadores controlar a un equipo de mostrencos con espadas", bromea. Jeff comparte pensamientos similares: "Tengo muchos juegos favoritos, pero este lo coloco muy arriba. Ojalá hubiéramos tenido más tiempo para mejorarlo, pero igualmente estoy muy contento con el resultado final". Antes de dejarlos en paz les preguntamos sobre *NBA Jam*, de Mark Turmell. "No recuerdo haber hablado con Mark nunca sobre *Arch Rivals*, aunque he escuchado a otros diseñadores de Williams-Midway decir que era un gran fan de *Arch Rivals* y que lo inspiró para su juego", dice Brian. Jeff admite algo aún más interesante: "Tuvimos la opción de hacer una versión de *Arch Rivals* para cuatro jugadores, pero lo rechazamos porque no queríamos hacer una secuela en ese momento. Fue un error por nuestra parte, como *NBA Jam* demostró posteriormente". *

Agradecemos a Brian Colin y Jeff Nauman su tiempo y sus recuerdos.



» [Arcade] No te tomes un respiro ni aunque vayas ganando...



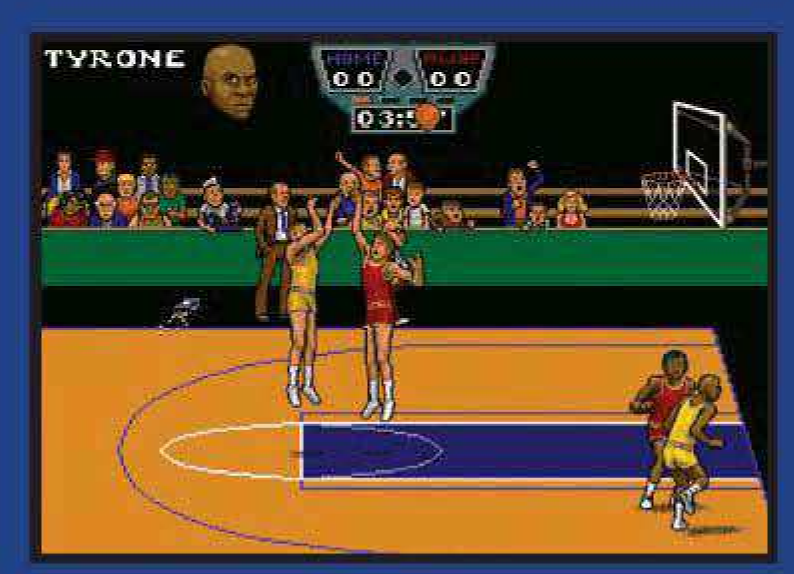
PS2/GAMECUBE/XBOX/PC
2004

■ Incluido dentro de *Midway Arcade Treasures 2*, esta versión emulada es, como era de esperar, una conversión perfecta. El sonido se oye un poco distorsionado, algo común incluso cuando se juega al mismo juego en MAME.



SONY PSP
2005

■ La segunda versión portátil aparece en *Midway Arcade Treasures: Extended Play*. Los desarrolladores optaron por ampliar la pantalla horizontalmente en lugar de mantener el aspecto original, haciéndola parecer aplastada.



XBOX 360/PS3
2012

■ La mejor versión de *Arch Rivals* si exceptuamos el original. Viene en el recopilatorio *Midway Arcade Origins*, compatible con Xbox One. La emulación de sonido es mejor que la oída anteriormente y se incluye un agradable marco que rodea la pantalla.


SCRA
Jugador
OVNI (100 pts)
FUEL
Combustible (150 pts)
Cohete (50 pts)



En 1981, la recreativa de Konami introdujo a una generación en las embriagadoras emociones del shooter horizontal. Martyn Carroll rememora el arcade que cambió los shoot'em-ups para siempre.

***S**cramble* **fue el primer shooter con scroll lateral, y lo decimos sin peros ni condiciones.** No hay duda de que posiblemente hay algún título ignoto de Commodore PET o Tandy TRS-80 que mezclaría disparos con scroll que se nos ha pasado por alto, y por supuesto está *Defender* de Williams, lanzado en 1980, un año antes que *Scramble*. Pero cuando pensamos en los shooters con scroll que definieron el género, como *Gradius*, *Darius* o *R-Type*, las raíces nos llevan directos a *Scramble*. Es el abuelo de todos ellos, y *Gradius*, de hecho, es un descendiente directo, desde el momento en el que Konami reconoce oficialmente a *Scramble* como el primer *Gradius*, como si fuera una especie de '*Gradius Zero*'.

La diferencia clave entre *Defender* y *Scramble* está en el scroll. En *Defender* el escenario sigue el movimiento del jugador a derecha e izquierda, mientras que en *Scramble* el scroll es obligatorio y siempre a la derecha, impidiendo que el jugador escape de la acción. No es, sin embargo, una misión infinita de búsqueda de puntuación alta. El juego da al jugador una misión: hay que superar las defensas enemigas y destruir la fortificación del final (vamos, la plantilla para cualquier shooter lateral posterior). La idea de las distintas áreas (montañas, cueva, ciudad) y las defensas que atacan tanto por aire como por tierra vienen de *Scramble*.



» [Arcade] Ahí empiezas. Pasa esa montaña y prepárate para el bombardeo indiscriminado.

Eso sí, no hay un 'jefe' al final de la sexta fase, sino una pequeña base que requiere precisión y habilidad de vuelo para ser destruida. Este final está claramente inspirado en la conclusión en la Estrella de la Muerte de *Star Wars*, con los jugadores teniendo que navegar por un estrecho pasillo antes de disparar un misil 'uno-entre-un-millón' que acabe con la base y genere un mensaje de felicitación en perfecto inglés ininteligible.

Otro aspecto del que carecía por completo *Scramble*, y que luego se convertirían en norma, eran los power-ups. La nave del jugador disparaba misiles y soltaba bombas, pero el arsenal no podía ser mejorado. En su lugar tiene un sistema de combustible mediante el que hay que vigilar y disparar a depósitos en tierra. En efecto, un extraño tipo de combustible (los expertos aseguran que solo existe en los videojuegos) que tienes que combustir antes de consumir.

» [Arcade] No olvides mantener bien lleno tu depósito de combustible bombardeando los tanques en tierra.

Aunque *Scramble* fue inmensamente influyente en su campo, es algo más que un mero catalizador para la llegada de otros títulos. Debutó a principios de 1981 y se convirtió en un inmenso éxito internacional para Konami. Las cuentas de Stern Electronics, que publicó el juego en EE.UU., revelan que para suplir la demanda la firma fabricó más de 15.000 muebles de *Scramble* entre marzo y agosto de 1981, unas cifras que incluso superaron al propio éxito de Stern, *Berzerk*.

Los lanzamientos previos de Konami habían sido clones de shooters de éxito como *Space Invaders* y *Galaxian*, y ahora tenían entre manos un título original que sería a su vez muy imitado. Una de las propias copias la hizo TOSE/SNK con *Vanguard*, un título que hacía scroll en múltiples direcciones, pero mantenía la mecánica de disparos y el tema del combustible. *Cosmic Avenger* de Universal también llegó en 1981 intentando aprovechar el éxito de *Scramble*. Por supuesto, el juego fue pirateado, con títulos como *Explorer* de Sidam y *Strafe Bomb* de Omni ripeando

REVIENTA LA BASE

Una guía rápida, fase a fase, para triunfar en *Scramble*



NIVEL 1

■ En la fase inicial debes intentar destruir tantos cohetes y tanques de combustible como te sea posible para conseguir la máxima cantidad de puntos. ¿Por qué? Tendrás una vida extra al llegar a los 10.000 puntos, lo que sin duda será útil más adelante.



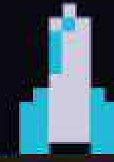
NIVEL 2

■ La cueva está llena de OVNIs que tienes que liquidar o esquivar. Dispararles es preferible, pero necesitas una buena cantidad de proyectiles, así que machaca sin miedo el botón de disparo. No te preocupes por los misiles, permanecen inactivos en esta fase.



NIVEL 3

■ Grandes bolas de fuego, como dice la canción. No pueden ser destruidas, no importa cuántas veces les aciertes, así que permanece pegado al suelo y asciende únicamente para evitar los desniveles. Puedes seguir despreocupándote de los misiles.







» [Arcade] Por muchas milongas que te contaran en el patio del recreo, las bolas de fuego no podían ser destruidas.

el código original de arriba a abajo. Lo mismo podría decirse de *Super Cobra*, de la propia Konami, que llegó solo tres meses después de *Scramble*. Corría sobre el mismo hardware, y era sencillamente una versión mucho más difícil de *Scramble*, con fases extra y nuevas oportunidades de estrellarse y arder en la superficie del planeta.

Sin embargo, la clonación que sucedió en el ámbito de las recreativas no es nada comparado con lo que sucedió en casa. La 'variante *Scramble*' se convirtió pronto en un subgénero, y casi cada ordenador en el mercado tenía su propia versión no oficial del juego. Algunas (incluyendo una para ZX81 publicada por Sinclair Research) ni siquiera se molestaron en buscar un título que sonara parecido, y se titulaban directamente '*Scramble*'. Había "plagiarismo" a escala masiva, como era habitual en la época. Por razones no del todo claras, Konami no licenció el juego a gran escala, como haría después con *Super Cobra* y su otro éxito de 1981, *Frogger*. De hecho, solo hay dos versiones oficiales de *Scramble*, para Vectrex en 1982 y para el ordenador Tomy Tutor en 1983.

La versión Vectrex fue programada por Paul Allen Newell, un desarrollador que trabajaba para Western Technologies, la empresa de California que diseñó el hardware de Vectrex. "Había sido contratado para hacer ingeniería inversa de la Atari VCS y crear juegos para ella," recuerda. "Ese proyecto se abandonó a finales de 1981. Así que a los tres programadores que había disponibles y que habían sido contratados para el mismo trabajo que yo se pusieron a trabajar con la Vectrex."

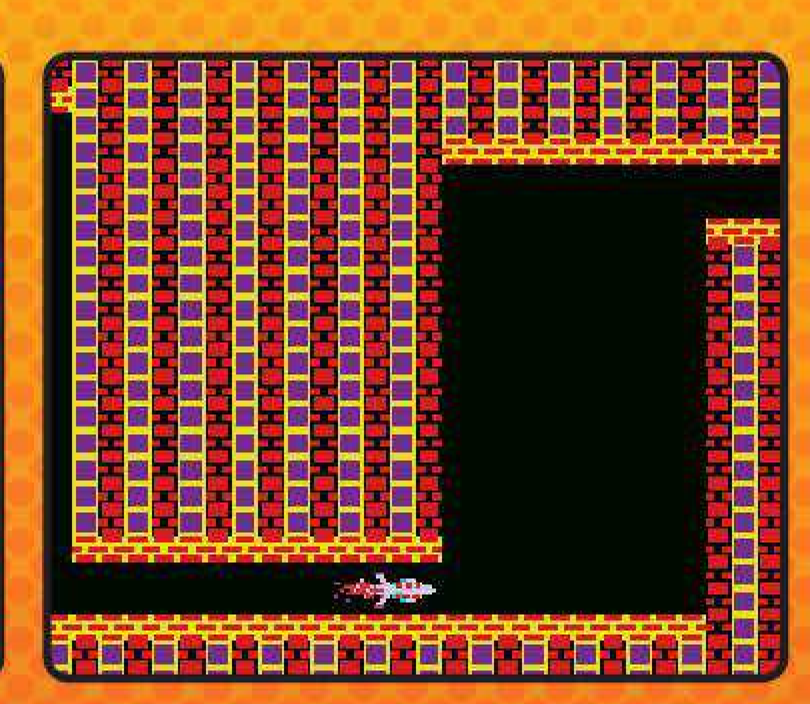
S*cramble* era un juego con el que Newell ya estaba familiarizado. "Lo había jugado en recreativa y me había gustado, aunque casi todo mi dinero se iba a *Tempest*. Para la versión Vectrex teníamos una recreativa de *Scramble* en la sala de reuniones con acceso al interruptor que controlaba el número de vidas o la detección de colisiones. Así podía jugar como un usuario normal o pasar por los niveles sin sufrir daño para asimilar las sensaciones y el ritmo. Era una forma de recorrerlo todo sin necesidad de jugar. Era clave para ver lo rápido que se movía el scroll y cómo se mapeaba el movimiento de la nave. Después de eso solo se trataba de calcar la topología con exactitud."

Los esfuerzos de Newell dieron su fruto: el juego finalizado no solo era fiel a la recreativa, sino que se convirtió en uno de los mejores títulos del catálogo de *Vectrex*. "Quedé muy contento", dice. "*Scramble* encajaba muy bien con Vectrex, ya que la pantalla de vectores me daba más libertad de movimientos que el rasterizado. Hubiera preferido un cartucho de 8K en vez de uno de 4K, y hubo un par de cosas del ▶

> **"Scramble encajó muy bien en la Vectrex"**
> Paul Allen Newell

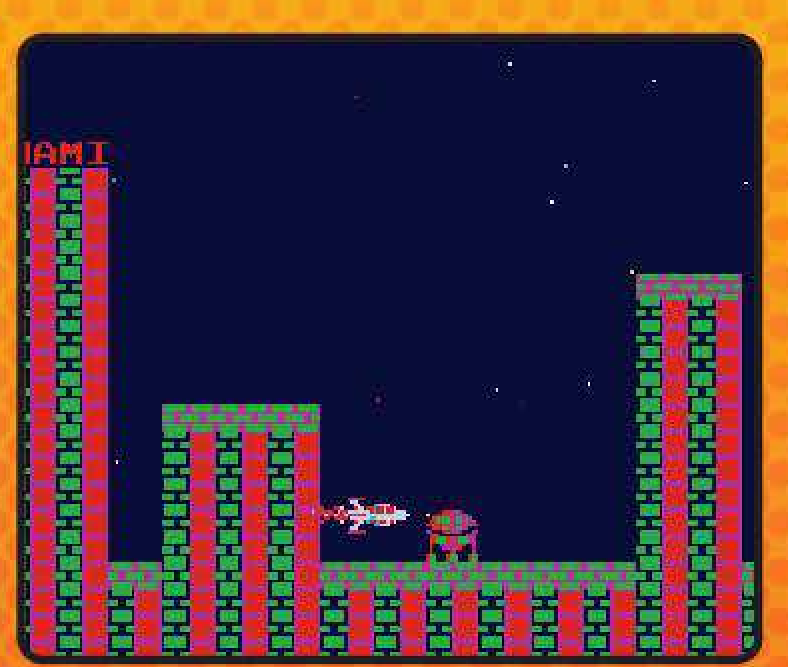
NIVEL 4

■ Bienvenido a la fase de la 'ciudad', donde la dificultad comienza a dispararse. Los cohetes empiezan a funcionar y algunos son difíciles de bombardear, así que tendrás que emplear maniobras evasivas. No te olvides de mantener el combustible a buen nivel.



NIVEL 5

■ Este es el desafío más duro al que te vas a enfrentar: tienes que perfeccionar tus movimientos al máximo para adentrarte en el 'laberinto'. Para superar las zonas estrechas verticales, acércate rápido a ellas, y entonces ve retrocediendo según subes o bajas.



BASE

■ Bombardear la base desde las alturas es casi imposible. Necesitas bajar hasta que casi la toques y entonces atacar. Empieza a descender una vez pases el 'Edificio Konami'. Una vez cumplida tu misión, sube rápido y sal de ahí.



CONVERSIONES

Todas las conversiones domésticas, en formación.



VECTREX

1982

■ Esta gozosa reimaginación del juego en formato vectorial es uno de los mejores títulos disponibles para Vectrex. Los gráficos no tienen apenas detalle, como es esperable en la consola, pero las plantillas de color aportan vida al conjunto. Aún más, se juega de maravilla y los controles de la consola le sientan estupendamente.

TOMY TUTOR

1983

■ Esta versión doméstica, obra de la propia Konami, tiene un scroll defectuoso, pero el control de la nave es rápido y eficaz, así que el estilo de juego permanece idéntico al original. Los gráficos y sonido son auténticos, y hay un buen extra para aquel lo suficientemente hábil como para llegar al final del juego.



PLAYSTATION

1999

■ Incluido como parte de la recopilación *Konami Arcade Classics*, fue lanzado solo en Japón y Estados Unidos. Es un port muy fiel al juego original, aunque el nivel de dificultad parece haberse disparado. La pantalla también es modificada para respetar el formato horizontal de la recreativa.

GAME BOY ADVANCE

2002

■ *Scramble* volvió en otra recopilación de *Arcade Classics*, esta vez para la Game Boy Advance de Nintendo. El juego hace scroll vertical tanto como horizontal para mejorar la jugabilidad en la pequeña pantalla, y esto no afecta demasiado al juego. También puede desbloquearse una versión con gráficos mejorados.





XBOX 360

2006

■ Esta versión de *Scramble* con los gráficos mejorados no causó demasiada sensación en Xbox Live Arcade cuando salió, pero en retrospectiva es una buena actualización que permite, en cualquier caso, jugar a la versión original. Se incluía un peculiar modo versus con dos pantallas simultáneas.

NINTENDO DS

2007

■ Esta colección de *Konami Arcade Classics* incluía una vez más *Scramble*, y en esta ocasión resulta mucho más fiel que el port GBA lanzado cinco años antes, funcionando como una versión perfectamente miniaturizada de la máquina original. El botón de fuego rápido facilita bastante las cosas.

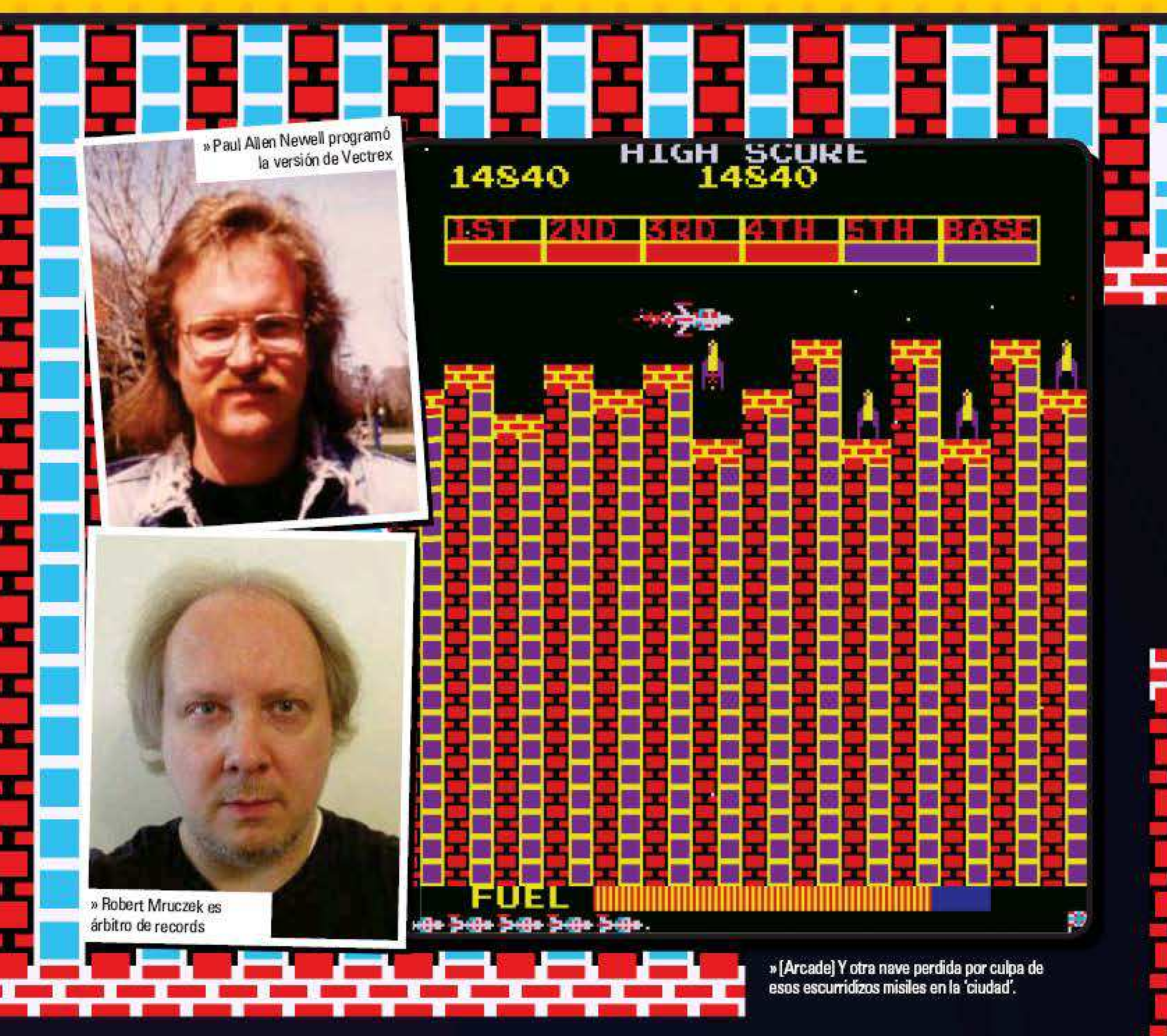


▶ arcade que no pude meter y mejoras sutiles que no pude hacer. Principalmente, detección de colisiones y detalles del scroll. Por no mencionar que habría sido más rápido, ya que buena parte de mi trabajo consistía en comprimir el tamaño sin destrozar la integridad del juego. Había cartuchos de 8K, pero los costes de producción eran prohibitivos."

Los vectores garantizaban que el scroll avanzara suave como la seda, algo que no podía decirse de la otra versión oficial, esta para el Tomy Tutor. El juego, desarrollado por Konami, tenía un scroll brusquísimo, pero por lo demás era bastante fiel al original. Además, quienes llegaran al final se llevaban una sorpresa: no había una base fija que bombardear. En vez de eso, el jugador era transportado a una pantalla estática donde la base cobraba vida, moviéndose arriba y abajo a la derecha de la pantalla. Entre ella y el jugador había tres columnas de bolas de fuego que se iban regenerando y que había que fulminar rápidamente para alcanzar la base. La máquina original de *Scramble* podía carecer de combate con un jefe, pero Konami incluyó éste en la versión de Tutor, y con eso el camino rumbo a *Gradius* estaba fijado.

Super Cobra fue lanzado como la continuación de *Scramble* pero la auténtica secuela fue, por supuesto, *Gradius* (o *Nemesis*, como es conocido en algunas regiones) en 1985. Machiguchi Hiroyasu, jefe del equipo de desarrollo de *Gradius* en Konami, ha declarado en numerosas ocasiones que el juego iba





» Paul Allen Newell programó la versión de Vectrex

» Robert Mruczek es árbitro de records

» [Arcade] Y otra nave perdida por culpa de esos escurridizos misiles en la 'ciudad'.

a llamarse originariamente '*Scramble 2*'. Esto era en gran parte porque el equipo iba a adaptar código y recursos del juego original. Pero según el desarrollo fue avanzando y aparecían nuevas ideas como el sistema de power-ups seleccionables y el multiplicador de armas 'Option' -eso sin mencionar el salto de la CPU Z80 a la 68000- el juego evolucionó. Aún así, la influencia de *Scramble* estaba clara, particularmente en la primera fase con sus terrenos montañosos (que esta vez incluyeron volcanes en erupción). También la fase final se denominó 'Base', igual que en *Scramble*, con un obvio parecido entre ambas.

***Gradius* generó su propia serie, con Vic Viper regresando en cuatro secuelas principales lanzadas entre 1988 y 2004.** También hay múltiples y particulares versiones domésticas, más series de spin-offs como *Salamander* o *Parodius*. Pese a la popularidad e influencia de *Gradius*, Konami no ha dejado que *Scramble* sea olvidado, y la recreativa original ha sido uno de los grandes atractivos de distintas recopilaciones retro a lo largo de los años. En 1999 apareció *Scramble* (junto a *Super Cobra*) en *Konami 80's Arcade Gallery*, una recopilatorio inicialmente desarrollado para recreativas y posteriormente portado a PlayStation. Luego llegó *Konami Collector's Series*, un pack de seis juegos para GBA lanzado en 2002. Aquí una versión bastante fiel de la máquina se complementaba con una actualización extra que incluía gráficos renovados y tres naves para elegir, cada una con distintas capacidades de fuego.

En 2007 apareció en *Konami Arcade Classics*, una nueva colección para Nintendo DS que la emparejó con *Gradius* y otros éxitos arcade. El juego incluso recibió un lanzamiento individual en Xbox Live Arcade en 2006, y formó parte de los juegos presentes en el efímero Game Room de Microsoft. Más recientemente, *Scramble* ha figurado en los *Arcade Archives* de PS4 junto a los dos primeros *Gradius*.

Como la mayoría de los juegos de su época, *Scramble* también ofrece un buen desafío a quien quiera conseguir una puntuación alta. La misión acaba con la destrucción del enemigo, pero el juego regresa al principio, para que demuestres cuántos loops puedes hacer. El experto en récords Robert Mruczek explica: "*Scramble* llega a su máxima dificultad en el tercer loop. En ese punto del juego, el consumo de combustible llega al máximo. Baja muy rápido,



"Scramble alcanza la máxima dificultad en la tercera vuelta"
Robert Mruczek



SUPER COBRA

Como Scramble, pero en el décimo círculo del infierno.

La continuación de *Scramble* parece haber sido diseñada para el pequeño sector de jugadores que pensaban que el original era demasiado sencillo. Es el mismo juego exactamente, pero con la dificultad elevada hasta niveles disparatados. Aquí las defensas enemigas son más rápidas, más letales y mucho más numerosas. Para complicarlo todo tienes que guiar a tu helicóptero (que sustituye a la nave original) a lo largo de 11 niveles hasta llegar al final, y las dos últimas fases son increíblemente difíciles. A los fans de *Scramble* les harán gracia algunos cambios, como que los OVNIs ahora te disparen, o que algunas bolas de fuego te persigan. También hay tanques de combustible que se mueven y que devuelven los disparos.

A diferencia de *Scramble*, *Super Cobra* fue convertido a muchos sistemas domésticos, incluidas consolas primigenias como la Videopac/Odyssey 2, Atari 2600 e Intellivision (el juego fue uno de los cuatro títulos editados para la Entex Adventure Vision). Las versiones de MSX y Atari 8-bit son las mejores, y replican la dificultad original. Recientemente ha ido apareciendo en recopilatorios de Konami.



NI SON OFICIALES NI LES IMPORTA

Diez de los mejores clones de Scramble que invadieron los sistemas domésticos y estallaron en tu pantalla.



CAVERNS OF MARS II

ATARI 8-BIT, 1981

■ El juego original de *Caverns Of Mars* era una interesante versión de *Scramble*, con la pantalla haciendo scroll vertical en vez de horizontal. La secuela (también conocida como *Mars Mission II*) era una copia más descarada de la recreativa. Los gráficos estaban bien hechos, pero eran excesivamente grandes, lo que dificultaba las maniobras exigentes.

PENETRATOR

ZX SPECTRUM, 1982



■ Cambio total para el equipo que desarrolló la aventura conversacional *The Hobbit*: este clon de *Scramble* fue un hito temprano del Spectrum. Los gráficos eran básicos y tienen algún fallo, pero la mecánica estaba toda ahí. Y lo mejor: incluía un editor de escenarios que podías usar para crear tus propios parajes planetarios por los que deambular.

SKRAMBLE

VIC-20, 1983

■ Hay varios clones de *Scramble* para el VIC y este de Anirog fue el mejor con cierta diferencia. El juego requería 16K de memoria para funcionar, lo que permitía que todas las fases y la mayoría de las características de la recreativa podían embutirse ahí. Si tenías un VIC sin expansión, este juego era la excusa perfecta para conseguir el pack de RAM.

SKRAMBLE

COMMODORE 16, 1984



■ Anirog convirtió su versión previa de C64 a C16 y los resultados fueron sorprendentemente buenos. El scroll a trompicones fue arreglado y todos los niveles se comprimieron en 16K. Lo único malo es que el ritmo del juego es algo lento, reduciendo los niveles de frenesí, pero sin arruinar lo que a grandes rasgos es una buena variante de *Scramble*.

DEATH STRIKE

ATARI ST, 1987

■ Desarrollado originariamente para Sinclair QL (y siendo el primer juego que consiguió con éxito implementar el scroll a pantalla completa en el sistema), esta versión mejorada proveyó al ST con una versión fiel de *Scramble*. En un cambio interesante, la nave vuelve a la izquierda automáticamente y el botón de retroceso lanza bombas.



ROCKET RAID

BBC MICRO, 1982

■ Las recreativas clásicas disfrutaron de buenas conversiones al BBC y este lanzamiento de Acornsoft no fue una excepción. Toda una exhibición de poderío, demostrando que el aparentemente tosco sistema podía competir con las máquinas de juegos. Quizás demasiado rápido, lo que hacía que la dificultad se disparara. Aún así, impresionante.

NEPTUNE

APPLE II, 1982



■ Aquí hay un giro. Obviamente estamos ante un clon de *Scramble*, pero la acción se ha relocalizado en los abismos oceánicos, así que en vez de esquivar cohetes y disparar a OVNIs, te enfrentas a habitantes de las profundidades. Hay algún cambio (en los movimientos de las bombas, por ejemplo), pero es un muy decente juego del programador Nasir Gebelli.



SKRAMBLE

COMMODORE 64, 1984

■ *Scramble* también tuvo abundancia de clones en el C64. Tanto Anirog como Rabbit Software llamaron a los suyos *Skramble*, y es el de Rabbit el que triunfa gracias a su suave scroll del escenario (el lanzamiento de Anirog era bastante más defectuoso en ese sentido). Como guiño extra, esta versión no licenciada se permite versionear la BSO de *Star Wars*.

STAR AVENGER

AMSTRAD CPC, 1984



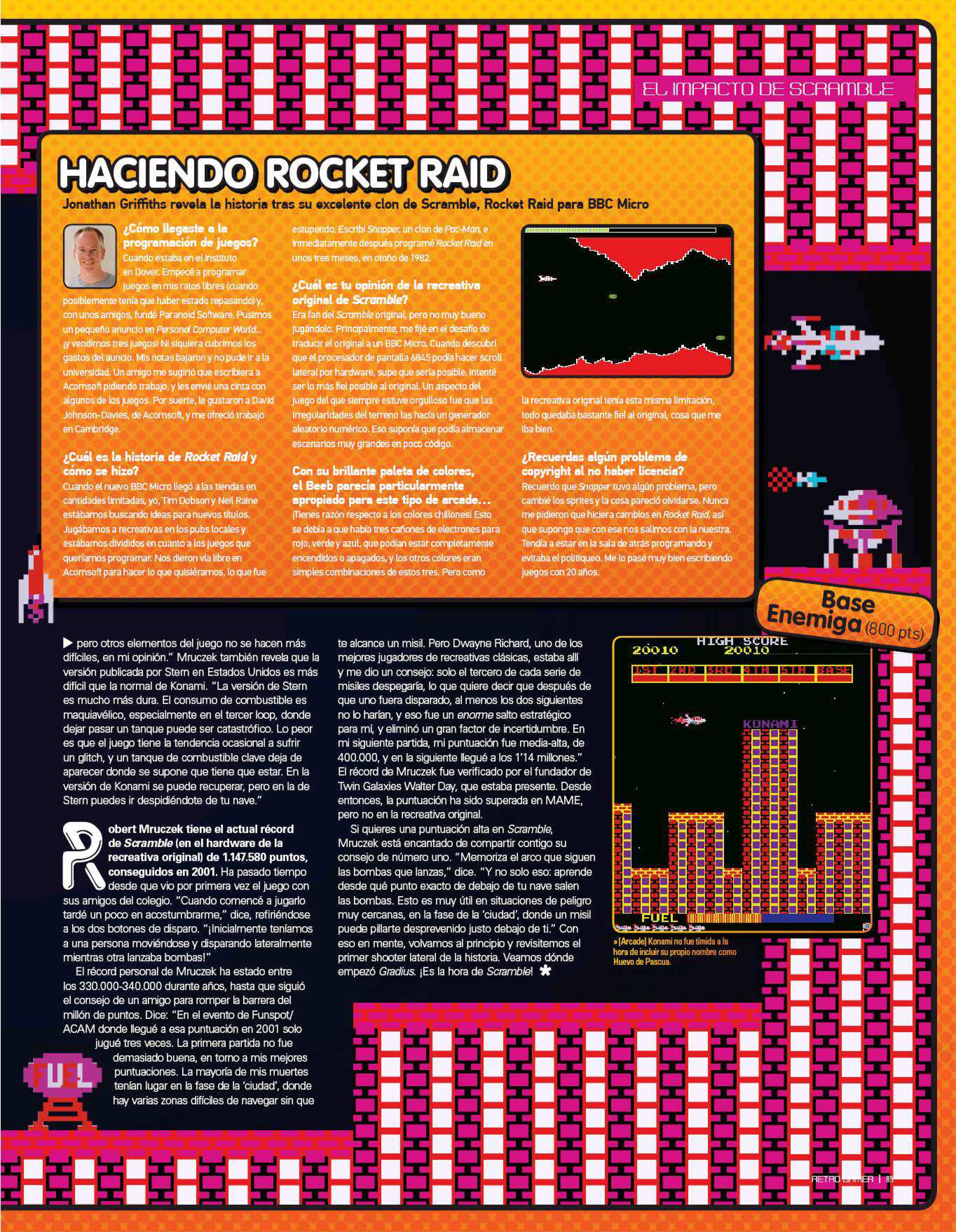
■ Esta buena versión para CPC ampliaba el original, con diez niveles distintos (todos podían ser escogidos para practicar desde el menú original), y se guarda unas cuantas sorpresas para el camino. Hay cinco niveles de dificultad, lo que convierte a este en uno de los clones más generosos. Kuma también lanzó una versión salvaje del juego para MSX.



SCRAMBLE

ATARI 7800, 2012

■ En los últimos años *Scramble* ha sido portado a algunos de los sistemas que en su día no recibieron versión, oficial o de otro tipo. Este lanzamiento casero de Bob DeCrescenzo proveyó al Atari 7800 de una auténtica conversión de la recreativa que es una auténtica gozada. También hay una versión para el TI-99/4A a la que vale la pena echar un vistazo.



HACIENDO ROCKET RAID

Jonathan Griffiths revela la historia tras su excelente clon de Scramble, Rocket Raid para BBC Micro

¿Cómo llegaste a la programación de juegos?
Cuando estaba en el instituto en Dover. Empecé a programar juegos en mis ratos libres (cuando posiblemente tenía que haber estado repasando) y, con unos amigos, fundé Paranoid Software. Pusimos un pequeño anuncio en *Personal Computer World*... ¡y vendimos tres juegos! Ni siquiera cubrimos los gastos del auncio. Mis notas bajaron y no pude ir a la universidad. Un amigo me sugirió que escribiera a Acornsoft pidiendo trabajo, y les envié una cinta con algunos de los juegos. Por suerte, le gustaron a David Johnson-Davies, de Acornsoft, y me ofreció trabajo en Cambridge.

¿Cuál es la historia de *Rocket Raid* y cómo se hizo?
Cuando el nuevo BBC Micro llegó a las tiendas en cantidades limitadas, yo, Tim Dobson y Neil Raine estábamos buscando ideas para nuevos títulos. Jugábamos a recreativas en los pubs locales y estábamos divididos en cuanto a los juegos que queríamos programar. Nos dieron vía libre en Acornsoft para hacer lo que quisiéramos, lo que fue estupendo. Escribí *Snapper*, un clon de *Pac-Man*, e inmediatamente después programé *Rocket Raid* en unos tres meses, en otoño de 1982.

¿Cuál es tu opinión de la recreativa original de *Scramble*?
Era fan del *Scramble* original, pero no muy bueno jugándolo. Principalmente, me fijé en el desafío de traducir el original a un BBC Micro. Cuando descubrí que el procesador de pantalla 6845 podía hacer scroll lateral por hardware, supe que sería posible. Intenté ser lo más fiel posible al original. Un aspecto del juego del que siempre estuve orgulloso fue que las irregularidades del terreno las hacía un generador aleatorio numérico. Eso suponía que podía almacenar escenarios muy grandes en poco código.

Con su brillante paleta de colores, el Beeb parecía particularmente apropiado para este tipo de arcade...
¡Tienes razón respecto a los colores chillones! Esto se debía a que había tres cañones de electrones para rojo, verde y azul, que podían estar completamente encendidos o apagados, y los otros colores eran simples combinaciones de estos tres. Pero como la recreativa original tenía esta misma limitación, todo quedaba bastante fiel al original, cosa que me iba bien.

¿Recuerdas algún problema de copyright al no haber licencia?
Recuerdo que *Snapper* tuvo algún problema, pero cambié los sprites y la cosa pareció olvidarse. Nunca me pidieron que hiciera cambios en *Rocket Raid*, así que supongo que con ese nos salimos con la nuestra. Tendía a estar en la sala de atrás programando y evitaba el politiqueo. Me lo pasé muy bien escribiendo juegos con 20 años.

▶ pero otros elementos del juego no se hacen más difíciles, en mi opinión." Mruczek también revela que la versión publicada por Stern en Estados Unidos es más difícil que la normal de Konami. "La versión de Stern es mucho más dura. El consumo de combustible es maquiavélico, especialmente en el tercer loop, donde dejar pasar un tanque puede ser catastrófico. Lo peor es que el juego tiene la tendencia ocasional a sufrir un glitch, y un tanque de combustible clave deja de aparecer donde se supone que tiene que estar. En la versión de Konami se puede recuperar, pero en la de Stern puedes ir despidiéndote de tu nave."

Robert Mruczek tiene el actual récord de *Scramble* (en el hardware de la recreativa original) de 1.147.580 puntos, conseguidos en 2001. Ha pasado tiempo desde que vio por primera vez el juego con sus amigos del colegio. "Cuando comencé a jugarlo tardé un poco en acostumbrarme," dice, refiriéndose a los dos botones de disparo. "¡Inicialmente teníamos a una persona moviéndose y disparando lateralmente mientras otra lanzaba bombas!"

El récord personal de Mruczek ha estado entre los 330.000-340.000 durante años, hasta que siguió el consejo de un amigo para romper la barrera del millón de puntos. Dice: "En el evento de Funspot/ACAM donde llegué a esa puntuación en 2001 solo jugué tres veces. La primera partida no fue demasiado buena, en torno a mis mejores puntuaciones. La mayoría de mis muertes tenían lugar en la fase de la 'ciudad', donde hay varias zonas difíciles de navegar sin que te alcance un misil. Pero Dwayne Richard, uno de los mejores jugadores de recreativas clásicas, estaba allí y me dio un consejo: solo el tercero de cada serie de misiles despegaría, lo que quiere decir que después de que uno fuera disparado, al menos los dos siguientes no lo harían, y eso fue un *enorme* salto estratégico para mí, y eliminó un gran factor de incertidumbre. En mi siguiente partida, mi puntuación fue media-alta, de 400.000, y en la siguiente llegué a los 1'14 millones." El récord de Mruczek fue verificado por el fundador de Twin Galaxies Walter Day, que estaba presente. Desde entonces, la puntuación ha sido superada en MAME, pero no en la recreativa original.

Si quieres una puntuación alta en *Scramble*, Mruczek está encantado de compartir contigo su consejo de número uno. "Memoriza el arco que siguen las bombas que lanzas," dice. "Y no solo eso: aprende desde qué punto exacto de debajo de tu nave salen las bombas. Esto es muy útil en situaciones de peligro muy cercanas, en la fase de la 'ciudad', donde un misil puede pillarte desprevenido justo debajo de ti." Con eso en mente, volvamos al principio y revisitemos el primer shooter lateral de la historia. Veamos dónde empezó *Gradius*. ¡Es la hora de *Scramble*! ✱

» [Arcade] Konami no fue tímida a la hora de incluir su propio nombre como Huevo de Pascua.

KAI MAG

ESTANDARTES

El MSX no gozó en España del éxito que merecía, casi siempre limitado por ports directos de ZX Spectrum que no hacían justicia al estándar japonés. Por fortuna, la escena homebrew se ha encargado de darle la vuelta a la situación. Kai Magazine fueron pioneros y actualmente siguen desarrollándolos para MSX2. Conozcamos su historia.

Por Atila Merino "blackmores"

Corría el año 1991 cuando un grupo de irreductibles tarraconenses decidió juntarse con el objetivo de no dejar morir el ordenador de sus amores, aquel que tantas veces les había transportado a mundos llenos de aventuras y que ahora vislumbraba su fin por culpa de la llegada de las consolas de 16 bits. La Edad de Oro del software español, todo sea dicho, no se portó demasiado bien con los usuarios del MSX, todo lo contrario de lo que ocurrió en Japón gracias al buen hacer de diversas compañías, como Konami o Compile, las cuales habían demostrado sobradamente la potencia real del estándar nipón.

El germen surgió cuando Kenneth Albero y Xavi Sorinas fueron presentados gracias a un conocido común. Tras casi casi año y medio quedando semanalmente en la casa de Kenneth para que le mostrara al grupo cosas que él mismo hacía con el MSX, llegó el momento de ponerse serio, adentrándose en la programación en BASIC. Ya en 1992, el grupo se había ampliado a cinco, con Franki, Jim e Indaleci unidos a Kenneth y Xavi, y fue entonces cuando diseñaron la primera demo de Kai Magazine para MSX2, íntegramente en MSX BASIC, bajo el nombre de *Police Headquarters: Los Zarcillos Impenitentes*.

El nombre del grupo hacía referencia al propio Kenneth y a una empresa de software para adultos: "El nombre de Kai Magazine proviene de las iniciales del nombre de Kenneth Albero Inglés (KAI), de forma parecida a como ocurre con las siglas del MSX. Lo de Magazine viene de la compañía de juegos hentai japonesa Wendy Magazine, que publicaba juegos para MSX en los 90", nos confirma Kenneth Albero.

En 1994 el equipo realiza una nueva demo bajo el nombre de *System Saver*, la cual iba a ser un juego completo del género RPG que pretendía salvar el MSX de su declive. Esta demo y la anterior, fueron presentadas en una de las primeras RUMSX de Barcelona (reuniones de usuarios que actualmente van por la 51ª edición), siendo aclamadas por el público asistente gracias a la calidad de sus gráficos. Sin duda alguna, este suceso animó a Kai Magazine a desarrollar lo que sería su primer videojuego completo, ya en 1995.

Así es como nace *Lilo: La Conquista de la Fama*, una aventura gráfica de corte erótico cuyo protagonista era una zanahoria parlante y muy morbosa. La programación y el apartado gráfico corrió, como siempre, a cargo de Kenneth, mientras que el resto del equipo aportaba ideas, partes del argumento, copias, impresión, adhesivos de discos, etc.



» Entre una imagen y la otra hay veinte años de diferencia, pero la ilusión permanece intacta en Kenneth Albero (derecha) y Xavi Sorinas (izquierda).

Albero se mostró como un estupendo dibujante de estilo manga con gran interés por el hentai. El juego se presentó en la RUMSX de Barcelona de 1995 y fue incluso traducido al japonés por Takamichi Suzukawa para su distribución en Japón.

"Durante esa época ya eran habituales las quedadas todos los sábados por la tarde en Reus, primero en casa de Kenneth y luego en un bar de enfrente para merendar unos bocatas impresionantes y mucha cerveza". Así recuerda aquellos inicios Xavi Sorinas. Entre quedada y quedada se fue gestando el que sería el segundo juego de Kai Magazine. Eso sucedió en 1996, coincidiendo con la incorporación al grupo de Jaume Martí y con el auge de los emuladores para PC bajo Windows 95. En una de esas tardes, disfrutando con una partida a *Rusty*, un juego aparecido en el NEC PC-9801, decidieron crear un videojuego inspirado en éste, al estilo *Castlevania*.

El título, *No name*, y la protagonista, una heroína armada con un látigo. Así se presentaba en sociedad esta aventura de acción dirigida al público adulto debido a su alta carga de erotismo y gore. *No name* fue aún mejor recibido que el anterior juego, pero no tuvo que pasar mucho tiempo para que el grupo se enfrentase a su tercer reto, uno que les llevaría a desarrollar su obra maestra en el siglo XX.

Nuts se publicó en 1997 en forma de homenaje a la legendaria *Technos Japan*, responsable de algunas de las sagas de lucha más famosas de la historia, como *Double Dragon* o *Kunio Kun* . "Poder hacer un juego con aquella cantidad de personajes tan grandes en pantalla, con todos sus fotogramas, física de suelo, objetos, scroll horizontal... fue un reto muy grande a nivel de programación e imaginación". Así nos habla el propio Kenneth sobre este beat'em-up que

GAZINE DEL MSX2

llenó un hueco que había estado vacío en el MSX2 desde sus inicios. Nuts también fue traducido al japonés y distribuido en el país asiático, convirtiéndose en un gran éxito del sector homebrew.

Sin embargo, no es oro todo lo que reluce, y el tercer juego de Kai Magazine supuso también que el grupo perdiera el interés en el desarrollo de videojuegos y desaparecieran del mapa. El motivo de esta decisión fue la piratería que sufrieron y la estafa por parte de algunos distribuidores internacionales que se quedaron con todo el dinero de las ventas de sus juegos en otros países, lo que supuso que Kenneth se apartara de la escena. Una cosa llevó a la otra y el grupo fue perdiendo el contacto, aunque, con los años, Kenneth, Xavi y Jim se fueron reencontrando esporádicamente para hablar y jugar con consolas, juegos de PC y emuladores.

Tuvieron que pasar dieciocho largos años para que Kai Magazine diera señales de vida. En 2014 varios usuarios comenzaron a preguntar por los antiguos juegos del grupo en la prestigiosa web *MSX Resource Center* (www.msx.org), siendo advertido por Xavi, el cual puso al día a Kenneth. Esto hizo que ambos se volvieran a reunir con el fin de reditar cada uno de sus tres juegos, primero en disquete y luego en cartucho, con una imagen renovada y manual de instrucciones incluido. Este hecho supuso el regreso de Kai Magazine al desarrollo de homebrew para MSX2, regresando también a las RUMSX de Barcelona con más fuerza que nunca. El ejemplo más claro es que entre 1994 y 1997 realizaron tres juegos, mientras que desde su regreso en 2014, han finalizado en el mismo periodo de tiempo, casi seis juegos sólo para MSX2, tres de ellos en un mismo año.

2015 fue testigo del lanzamiento del primer recopilatorio del grupo en cartucho, llamado *Kai Magazine Collection*, el cual incluía sus tres primeros juegos. A esto le siguió una nueva demo llamada *Illusion City Mega CD*, que venía a demostrar el poderío del MSX2 recreando la intro del juego del mismo nombre aparecido en 1993 en Mega CD, cuya versión original fue creada para el MSX Turbo R en 1991. Sin embargo, el pelotazo lo pegaron cuando anunciaron su primer nuevo juego en casi veinte años: *Life on Mars*, publicado en 2015. Una aventura de ciencia ficción al más puro estilo *Metroid*, que evidenciaba el notable cambio que había dado Kai Magazine



» [MSX2] Myth & Dragons, lo nuevo de Kai Magazine para el MSX2, promete ser espectacular gracias al uso de la potente tarjeta gráfica externa V9990.



» [MSX2] La demo de Illusion City para MSX2 demostró que el estándar japonés podía asemejarse al Mega CD de Sega si se le ponía talento y ganas.

con el paso de los años, mostrando un juego tan bien finalizado como serio e interesante pero, sobre todo, muy alejado del estilo manga y la temática hentai que habían llevado por bandera en los 90. Además, incorporaba un minijuego llamado *Bomb Tournament* que, inicialmente, iba a ser el juego principal, pero que con el paso del tiempo se transformó en un extra. 2016 comenzó con el lanzamiento de *Rune Monster* (estupendo homenaje al clásico *Rune Master* que Compile realizó en 1989 para MSX), siguió con *Sector 88* (un shoot'em-up de scroll horizontal mezclado con interesantes dosis de RPG) y finalizó con *Dim X*, aunque entre medio tuvieron tiempo para sacar el segundo recopilatorio, *Kai Magazine Collection 2*, que aunaba en un mismo cartucho los tres últimos juegos publicados más la demo *Illusion City Mega CD*.

Plantados ya en el presente año 2017, el grupo catalán volvió a la carga con su primer juego de conducción, *Highway Fighter*, un homenaje al clásico *Road Fighter* que Konami lanzó para recreativa en 1984 y que tuvo su correspondiente versión para MSX un año después. Lejos de dormirse en los laureles, actualmente se encuentran desarrollando el que, previsiblemente, será su juego más espectacular para MSX2: *Myths & Dragons*, un beat'em-up de la vieja escuela que recuerda a juegos como *Golden Axe* o *Knights of the Round*. La ventaja de utilizar la poderosa gráfica externa V9990 les está permitiendo desarrollar un videojuego espectacular.

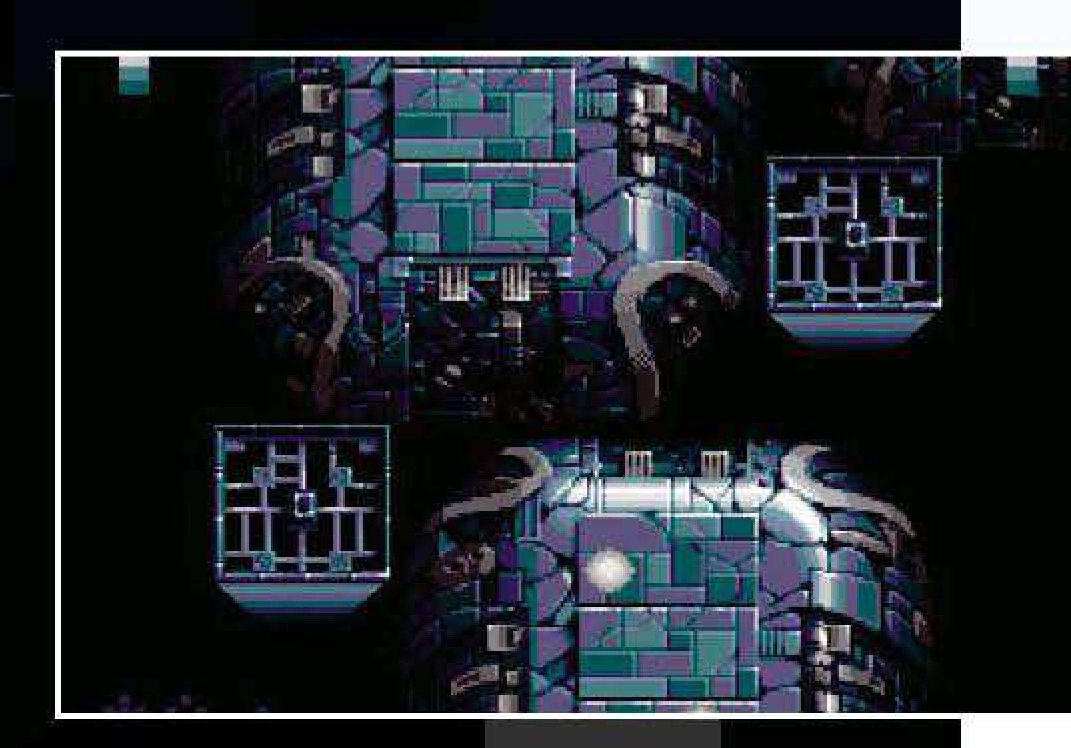
Los juegos de Kai Magazine siempre han destacado, además de por su calidad gráfica y jugabilidad, por unas bandas sonoras impecables, pero es en los últimos juegos cuando se está notando aún más el gran trabajo realizado en este aspecto. La principal culpa la tienen Kenneth y Xavi, además de John Hassink, un compositor holandés muy solicitado en la escena homebrew. Precisamente, a partir de *Life on Mars*, el sonido era de la más alta calidad gracias a la potencia de la tarjeta de sonido Moonsound / Opl4. Además, es justo remarcar que todos los juegos del grupo están programados en Turbo BASIC, un sencillo lenguaje que no ha impedido a Kenneth desarrollar juegos de tan alta calidad.

No sería justo acabar este reportaje sin mencionar algunos trabajos que no han llegado a buen puerto o que siguen en desarrollo, como el intento de hacer en 2015 la conversión de *The Secret of Monkey Island* para MSX2 o el crowdfunding fallido de *Kai's Rage*, un beat'em-up con elementos RPG que sigue en desarrollo para PC. Además, *Life on Mars* ha sido portado a PC muy recientemente, encontrando un hueco en Steam y mejorando y ampliando el juego original, que ya de por sí era una maravilla. *

DIM X (2016)

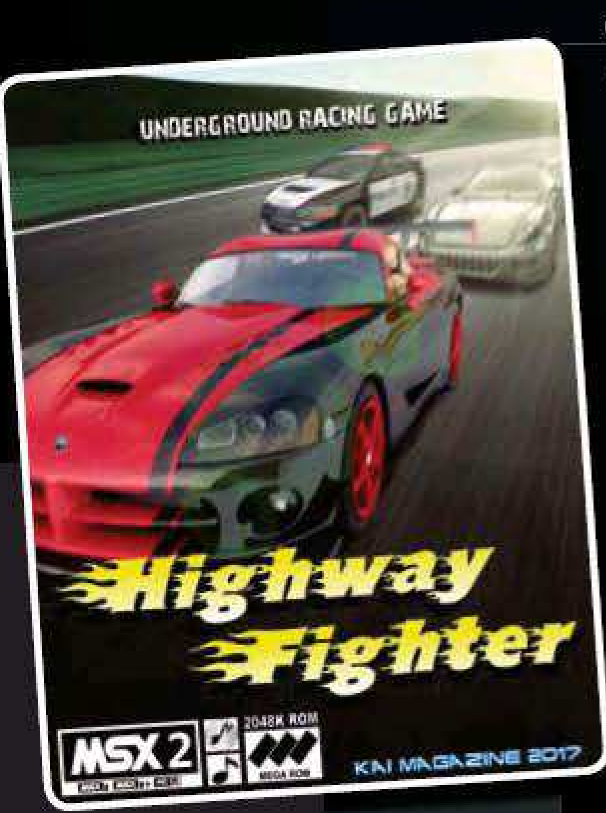
Dim X (abreviación de *Dimensional Explorer*) suponía el regreso de Kai Magazine a la estética hentai, pero sólo en parte. El juego cuenta con un apartado gráfico muy serio y bien realizado, aunque quizás un poco repetitivo, pero la cosa cambia entre fase y fase, ya que veremos a nuestra protagonista de estilo manga en todo su esplendor. A medida que vayamos superando las fases veremos que cada vez tiene menos ropa y está en posiciones más sugerentes, lo que supondrá un aliciente principalmente para el público masculino. En cuanto a la parte jugable de *Dim X*, estamos ante un arcade de scroll vertical en el que tendremos que conseguir que la bola que controlamos llegue al final de cada recorrido sin caer al vacío demasiadas veces. Y todo bajo una buena banda sonora compuesta de temas de música electrónica que puede que, tras perder muchas veces la partida, nos haga desesperar por momentos.

El juego cuenta con un gran número de fases divididas en niveles que van aumentando de dificultad por momentos. Como curiosidades, cabría decir que se incluyen unas gafas estereoscópicas para poder ver el juego en unas 3D muy logradas y que, ojo al dato, se puede elegir el idioma Klingon.



HIGHWAY FIGHTER (2017)

Demostrando que son capaces de desarrollar juegos de cualquier género, Kai Magazine inició el presente año con un juego de conducción inspirado en el *Road Fighter* que Konami desarrolló originalmente para recreativa en 1984. Y de nuevo han sido capaces de realizar un entretenido y muy interesante videojuego en el que destacan el enorme colorido mostrado y el suave scroll vertical de pantalla. No contentos con dejar ahí la cosa, *Highway Fighter* cuenta con una genial banda sonora y unos estupendos efectos de sonido que nos harán pensar que realmente estamos a los mandos de un bólido de semejante calibre, lo cual aumenta enormemente la experiencia jugable. Podremos escoger entre dos coches de diferentes prestaciones para recorrer los veinticuatro niveles con los que cuenta el juego, algunos de los cuales nos enfrentarán a otro rival en una carrera a muerte. Finalmente, no olvidemos que el juego hace uso de algunas de las características especiales de los modelos MSX2+, como el modo de 12600 colores.





LIFE ON MARS (2015)

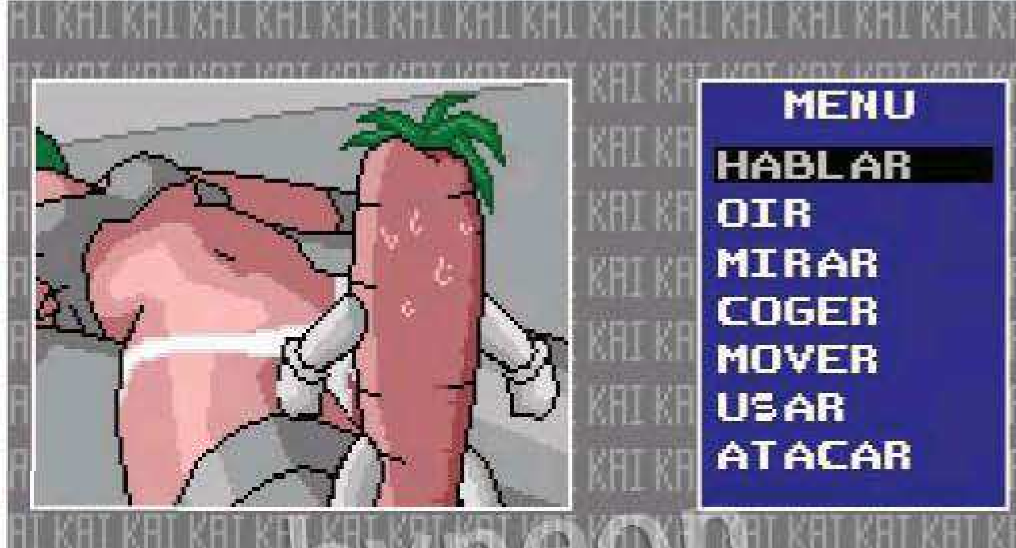
El primer juego de Kai Magazine tras casi veinte años de espera desde el genial *Nuts*, superó todas las expectativas. De todos los juegos publicados hasta la fecha por el grupo catalán, seguramente sea ésta su mejor obra. La razón de tal afirmación es sencilla: destaca en todos y cada uno de sus apartados, sin excepción. *Life on Mars* es un alumno aventajado de los *Metroid* clásicos, pues toma muchos elementos prestados de la prestigiosa saga de Nintendo. Así, deberemos recorrer una enorme base situada en la superficie de Marte, con la que se han perdido las comunicaciones. En esta aventura de acción deberemos recoger diversos objetos que nos permitan acceder y avanzar por las diferentes zonas que componen el mapeado, enfrentándonos a los variados enemigos, que van desde robots hasta una especie de zombis muy peligrosos. La ambientación del juego está a un nivel extraordinario, gracias, en parte, a los geniales efectos de sonido y a temas musicales que nos mantienen en tensión durante gran parte del juego. Tres cuartos de lo mismo sucede con el soberbio apartado gráfico, tan lleno de detalles que nos obligará a detenernos y examinarlo todo durante unos segundos. Como guinda del pastel, se incluye el minijuego *Bomb Tournament*, donde tres jugadores podrán luchar entre ellos en diferentes escenarios, como si de un *Super Smash Bros*. se tratase.





LILO: LA CONQUISTA DE LA FAMA X (1995)

Lilo: La Conquista de la Fama representa todo lo que pasaba por la cabeza de unos chavales con ganas de pasarlo bien. Y es ahí donde está su principal baza.



Se trataba de una aventura gráfica en la que nuestro protagonista era una zanahoria parlante con mucho vicio. Su gran sueño era conseguir la fama y, para ello, deberá vivir una serie de aventuras desde su propia casa hasta convertirse en la mascota de Kai Magazine. Así, su objetivo será desafiar a las cuatro chicas principales, realizando previamente diversas tareas gracias al menú de siete acciones con el que contamos. El juego está repleto de escenas animadas muy subiditas de tono, algunas de gran extensión, así que no es recomendable para todos los públicos. Por supuesto, además de estar repleto de temática hentai por todos lados, también tiene sus buenas dosis de humor, lo que, unido al buen apartado gráfico, convirtió a *Lilo* en un juego de culto dentro de la escena homebrew de MSX2



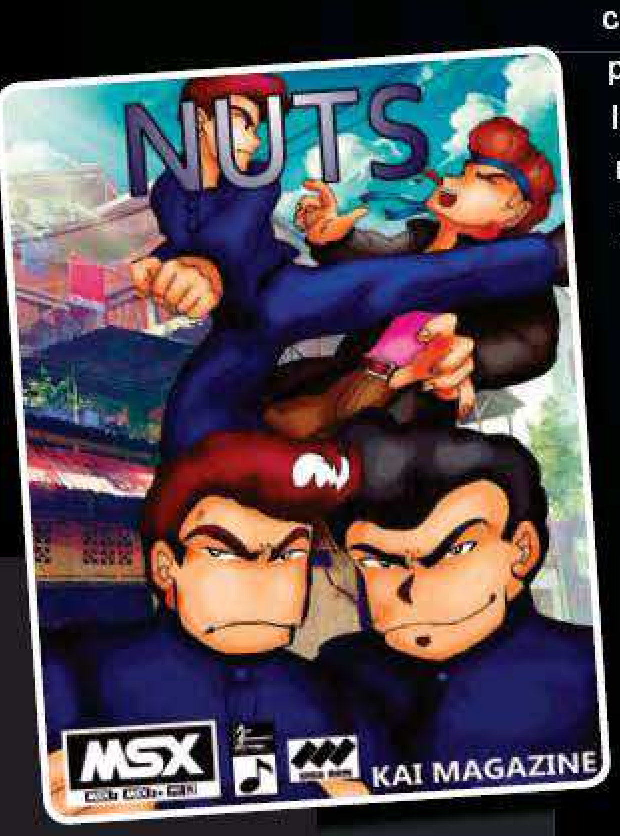
NO NAME (1996)



Con *No Name* fueron un paso más allá en cuanto al hentai se refiere, llevándolo a cotas muy altas, lo cual se podía advertir en las diversas secuencias dinámicas intermedias, tan llenas de calidad como de gore y sexo. Inspirado en el juego *Rusty* del microordenador NEC PC-9801 y en los primeros *Castlevania* de Konami, debíamos superar una serie de niveles de scroll lateral con nuestra chica protagonista, Amy. Su objetivo es salvar al chico del que está enamorada, el más feo de todo el instituto, armada con su látigo y su gran valor. En el camino nos encontraremos con esqueletos, zombis, murciélagos, caballeros... y diversos enemigos finales de gran tamaño. Esta aventura de acción tiene todos los requisitos para quedarse guardada en el recuerdo de aquellos que lo jugaron, por muchos años que hayan pasado. Si *Lilo* no era un juego para todos los públicos, este lo era todavía menos, aunque jugablemente lo superaba sin problemas.

NUTS (1997)

Decir que a la tercera fue la vencida no sería del todo correcto, porque, a pesar de que *Nuts* fue el mejor juego de los tres que habían publicado en los años 90, los otros dos no eran precisamente malos. Aun así, da la sensación de que *Nuts* logró dar un paso más allá y se convirtió en un clásico de Kai Magazine, gracias al claro homenaje a Technos Japan y sus sagas *Double Dragon* y *Kunio Kun*. El vacío existente en MSX2 de beat'em-ups de calidad hizo que *Nuts* se convirtiera en un éxito en países como España, Holanda o Japón. Fue el primero de sus juegos que abandonó la temática erótica, pero no la estética manga. Dos jugadores simultáneos pueden participar en este juego de lucha callejera en el que música y gráficos van de la mano para crear una experiencia muy satisfactoria. El juego alterna siete fases de lucha con secuencias animadas a modo de aventura gráfica. En el papel de Nut y Mad, deberemos vengarnos de todos aquellos que han osado ofender a los miembros de la Secta de los Adoradores de Zanahorias Parlantes.





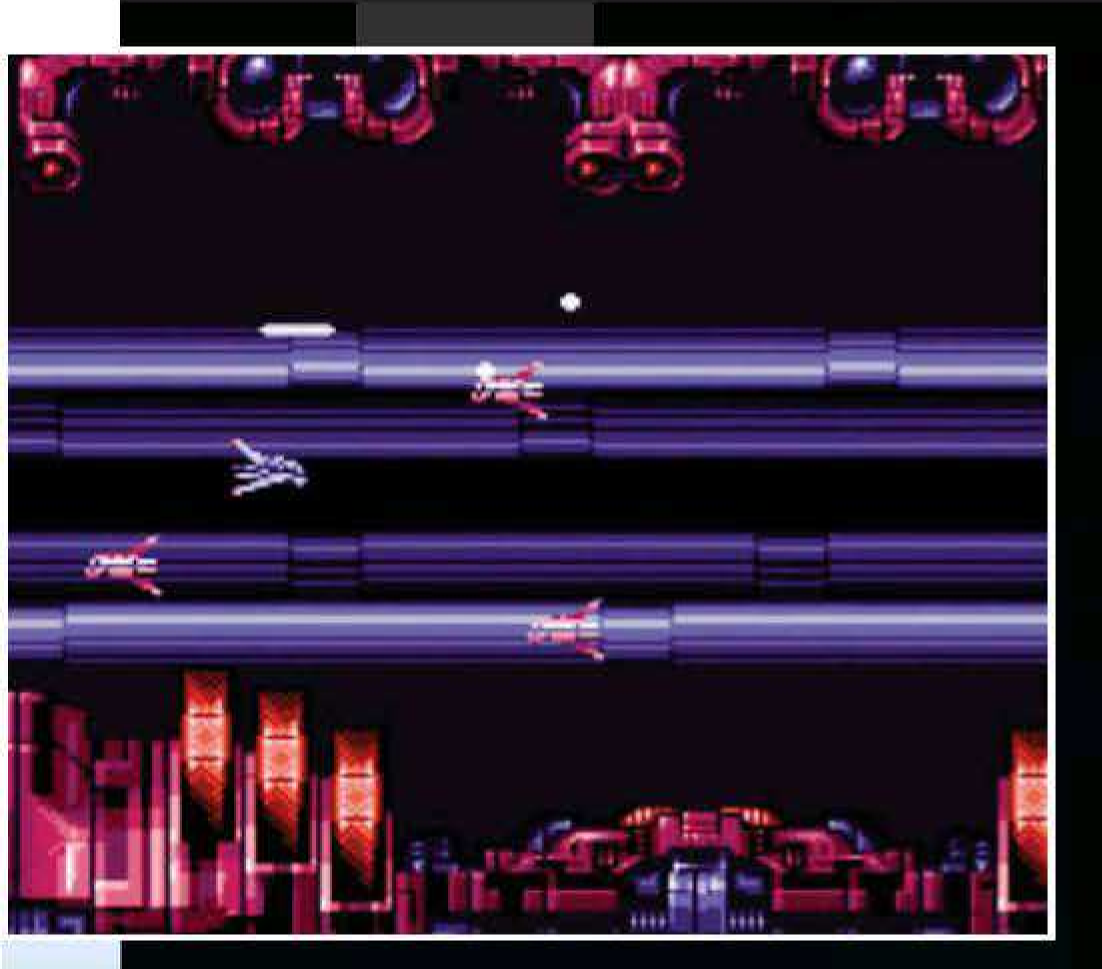


RUNE MONSTER (2016)

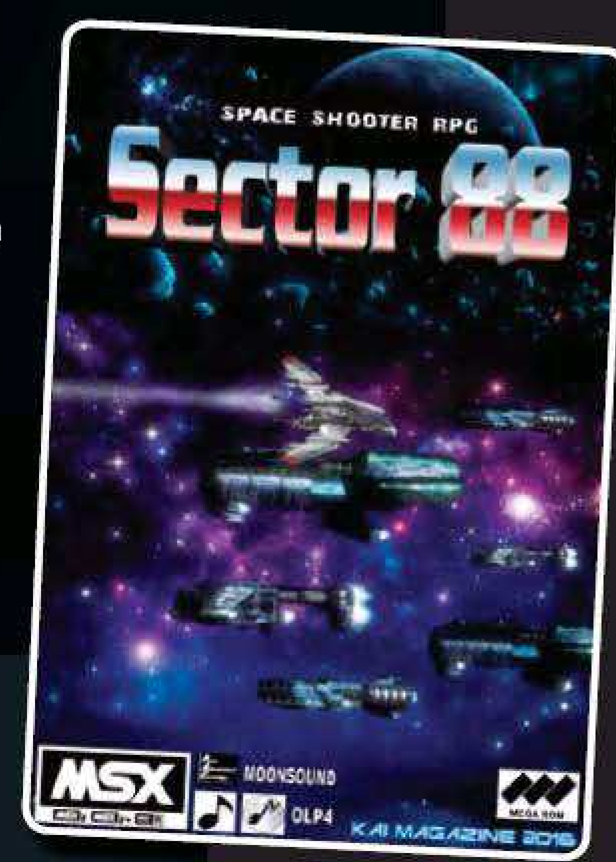
En esta ocasión, los chicos de Kai Magazine quisieron homenajear a la saga *Rune Master*, otro de los clásicos de MSX, desarrollado en esta ocasión por Compile por primera vez en 1989. Lo primero que salta a la vista en este juego de rol de tablero por turnos es su enorme colorido y calidad gráfica, pareciendo, por momentos, un sistema de 16 bits. Otro dato que lo hizo muy atractivo fue incluir, entre los ocho seleccionables, a diversos personajes de *Lilo*, incluida la famosa zanahoria, lo cual hacía que los jugadores se sintieran rápidamente identificados con ellos. Su objetivo será derrotar al Rune Monster para poder regresar a su mundo real, ya que han sido transportados a un mundo de fantasía tras insertar en la segunda unidad de cartucho de su MSX el juego *Knightmare III: Shalom* mientras jugaban al *Rune Master*. Se puede jugar sólo o acompañado de hasta tres amigos, pero, sin duda, será de esta última forma como más lo disfrutaremos. La única pega que se le puede poner al juego es que únicamente cuente con un tipo de mapa, aunque en el nivel más alto de dificultad es bastante extenso. Por otro lado, la banda sonora es una absoluta delicia, al igual que los numerosos diseños de los enemigos.



SECTOR 88 (2016)



El primer shoot'em-up de Kai Magazine no podía haber sido más espléndido. Y es que no se trata únicamente de un matamarcianos al uso, sino que añade muchos elementos de RPG y un argumento muy cuidado. El que tres personalidades de la escena retro se convirtieran en los protagonistas del juego (RCastillo, Tromax y un servidor) fue otro bonito detalle que hizo que *Sector 88* fuera aún mucho más cercano. Nos daremos cuenta muy pronto de que el juego no es como los demás del mismo género, y es que nos parecerá imposible superar la primera fase en las primeras partidas. El truco está en que deberemos ir ganando dinero mientras derribamos naves enemigas para, inmediatamente después, acceder a la tienda y comprar las mejoras indispensables para poder avanzar con garantías. Y eso será así durante los once largos niveles de scroll horizontal de los que consta *Sector 88*. Claro homenaje al *U.N. Squadron* de Capcom (*Area 88* en Japón), podremos completar diversos objetivos por nivel, ver tres finales diferentes, disfrutar de diez etapas visuales de estilo manga, enfrentarnos a enemigos finales y disfrutar de un apartado gráfico y sonoro totalmente espectacular.



From the Archives

Bally SENTE

A principios de los 80, muchas de las grandes estrellas de Atari dejaron la compañía en pos de recocimiento y royalties. Nombres como Activision e Imagic son muy conocidos, pero Bally Sente sigue siendo un oscuro misterio. Es hora de remediarlo...

En muchos sentidos, es increíble que Sente Technologies sea tan desconocida, porque cuando ves quien estaba tras esta compañía es como jugar al "quién es quién" de los primeros juegos recreativos. Los fundadores de Sente fueron el ingeniero de hardware y programador Howard Delman, uno de los responsables de crear el mítico sistema de gráficos vectoriales de Atari, Ed '*Battlezone*' Rotberg y Roger Hector, que también trabajó en *Battlezone* y en el desarrollo de nuevo hardware para Atari, como la inédita consola holográfica Cosmos. Otros componentes fueron el cofundador de Atari Nolan Bushnell, Lee '*Hard Drivin*' Actor, Dennis '*Sprint*' Koble y Owen '*Major Havoc*' Rubin. La compañía se fundó como Videa Inc. en 1982 con una clara visión, como explica Roger: "nos conocimos en Atari, donde trabajamos juntos. Howie era un gran ingeniero de

THE GREATEST CROSS COUNTRY EVENT IN HISTORY

STOCKER™

Now At Locations Everywhere!

Stocker™ another hot game available **only** from Bally Sente™

Stocker™ is a fast-paced driving game in which the player tries to make it from coast to coast in the quickest possible time. The course runs through cities, woods, and open fields. A good player must drive through traffic jams, road blocks, and other hazards while taking every short cut he can find. But watch out! If you break the law, the cops will chase you all the way to the next state!

Test drive one at your Bally Sente™ distributor.

Bally SENTE

THE ALL AMERICAN GAME COMPANY





» [Arcade] Los circuitos de mini golf son un fijo de los parques de atracciones de todo el mundo y Sente decidió llevarlos también a los salones recreativos.

hardware y software, Ed era un increíble programador, y yo era un diseñador/artista con experiencia en otras áreas del desarrollo. Dejamos Atari para empezar nuestra propia compañía de ingeniería creativa y hacer juegos por nuestra cuenta. Fue muy excitante. Howie fue el VP de hardware, Ed fue VP de software y yo estaba a cargo del arte y la administración como presidente." Ed nos explica las razones por las que se fueron de Atari, líder de la industria por entonces: "habíamos visto cómo se habían formado Activision e Imagic, y estábamos molestos con los bonus que recibían diseñadores e ingenieros por un éxito, sobre todo al compararlos con los que estaban ganando en Activision e Imagic. Teníamos confianza no sólo en nuestras habilidades para crear producto fuera de Atari, sino también en nuestros contactos para conseguir contratos de trabajo, así que decidimos ir por nuestra cuenta." Howard lo recuerda, y revela que no se veían como rivales de su antiguo empleador. "Todo esto nos llevó a la decisión de dejar Atari," dice. "Pero no estábamos atados a los juegos: ¡nuestro primer proyecto fue un punto de compra que terminó en las tiendas de zapatos Florsheim!"

A diferencia de Activision e Imagic, el equipo de Videa (como se llamaba la compañía al inicio) no quería olvidar sus raíces arcade. "Siempre quisimos hacer juegos para los mercados recreativo y doméstico," explica Roger. Grandes fabricantes como Gottlieb habían mostrado interés en su primer arcade, *Pogos*, después renombrado a *Gridlee*. ¿Y qué era *Gridlee*? Roger nos lo cuenta, "Como concepto, *Gridlee* era muy prometedor. En origen se llamaba *Pogos*, e implicaba a una serie de personajes que botaban desde un horizonte 3D hacia el jugador, quien debía colocar un arma en posición vertical bajo los *Pogos* para reventarlos antes que cruzaran una línea en la parte inferior de la pantalla. Era fresco, original y con



» [Arcade] *Stocker* es un disfrutable juego de velocidad con vista aérea al que le siguieron dos no menos excelentes secuelas: *Night Stocker* y *Euro Stocker*.

gráficos molones." Por desgracia, esta incursión inicial en los salones estaba abocada al desastre, a pesar de algunas buenas ideas. Ed prosigue: "básicamente seguimos el mismo paradigma usado en Atari, para dar con varios posibles títulos en una tormenta de ideas y decidir, al estilo democrático, que nuestro primer esfuerzo debía ser lo que acabó siendo *Gridlee*. Siendo honestos, no recuerdo quién propuso el concepto, pero Roger sugirió el nombre y diseño de personajes. El diseño de hardware de Howie, que fue el precursor del sistema SAC-I, creció a partir de los requisitos del juego. Jon Kinsting fue su programador principal, y de hecho fue su primer juego. Como yo lo recuerdo, el acuerdo se cayó porque, sencillamente, el juego no recaudó lo suficiente. Las recaudaciones en los lugares de prueba son el último examen para este tipo de cosas, y *Gridlee* no pasó el corte." Howard añade algunas reflexiones propias. "Gottlieb había lanzado recientemente *Q*bert*, que tenía un aspecto y ▶

EXPERTO AL INSTANTE

■ Dennis Koble y Lee Actor se fueron de Sente para formar Polygames y desarrollar la exitosa serie *PGA Tour Golf* para Electronic Arts.

■ El juego arcade *Street Football* aparecía en la película de Jodie Foster de 1988, *Acusados*.

■ Sente no sólo desarrolló videojuegos, también creó máquinas de preguntas/tests, stands de fotos interactivos, atracciones de feria, tragaperras e incluso una bicicleta de ejercicio.

■ Durante seis meses, Sente fue una división de Pizza Time Theatres, la compañía de restaurantes de Nolan Bushnell, el cofundador de Atari.

■ Los dos juegos de Atari 2600 que desarrolló fueron vendidos nada menos que a tres compañías distintas, pero nunca llegaron a ser lanzados.

■ Sente fue la primera compañía en desarrollar un sistema arcade basado en cartuchos intercabiables, años antes que SNK y Neo-Geo.

■ El Sente Super System (AKA SAC-III) se basaba en el ordenador de 16-bit Commodore Amiga.

■ Muchos de los juegos arcade de Sente tenían anuncios de niños desaparecidos relacionados con la zona en la que la máquina era colocada.

■ El juego más vendido de Sente, *Hat Trick*, ganó varios premios, incluyendo "mejor juego" en las revistas *Replay* y *Play Meter*.

■ Los juegos deportivos eran un tema habitual para la compañía, y tanto fútbol, como billar, hockey sobre hielo, rally, fútbol americano, tenis y voleibol recibieron un poquito de atención.

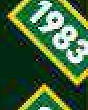
CRONOLOGÍA



■ Molestos por la falta de reconocimiento y royalties, la mayoría de los programadores de Atari dejaron la compañía.



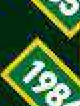
■ La compañía se fundó como Videa en Milpitas, California, por tres antiguos empleados de Atari.



■ Nolan Bushnell compra Videa y cambia el nombre a Sente Technologies.



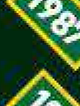
■ Bally Midway compra Sente y pasa a ser conocida como Bally Sente.



■ Se muestra el revolucionario juego con control por movimiento *Shrike Avenger*.



■ Se lanza la versión para cuatro jugadores de su mayor éxito, llamada *Team Hat Trick*.



■ Se lanza el único juego doméstico de Sente, el port para Atari 7800 de *Hat Trick*.

1988
■ Se cierra Bally Sente y todos sus activos se traspasan a Midway, en Chicago.

▶ jugabilidad similar," comienza. "También creo que Gottlieb había dejado el negocio de los juegos mientras estábamos discutiendo si debían o no fabricar *Gridlee*. Su salida del negocio respondió a esa pregunta, con lo que la propiedad de *Gridlee* volvió a Videa y no estábamos seguros de qué hacer con él."

Alejándose del sector arcade, Videa decidió que la Atari 2600 también ofrecía una vía para el éxito y desarrolló dos juegos realmente únicos: *Lasercade* y *Reactor*. Ed estaba muy contento con la forma en que sus dos primeros proyectos para Atari 2600 habían arrancado, y triste al verlos caer en la cuneta. "Dave Ross y Lee Actor eran dos programadores con mucho talento," dice. "Y las especificaciones de la 2600 ya se conocían. Decidimos que podíamos desarrollar juegos para el mercado recreativo como para el doméstico y tanto Dave y Lee estaban ansiosos por empezar. Se me ocurrió un código kernel único para el juego *Reactor* de Dave, y Lee hizo un brillante trabajo con *Lasercade*. Ambos tenían un estilo único comparado

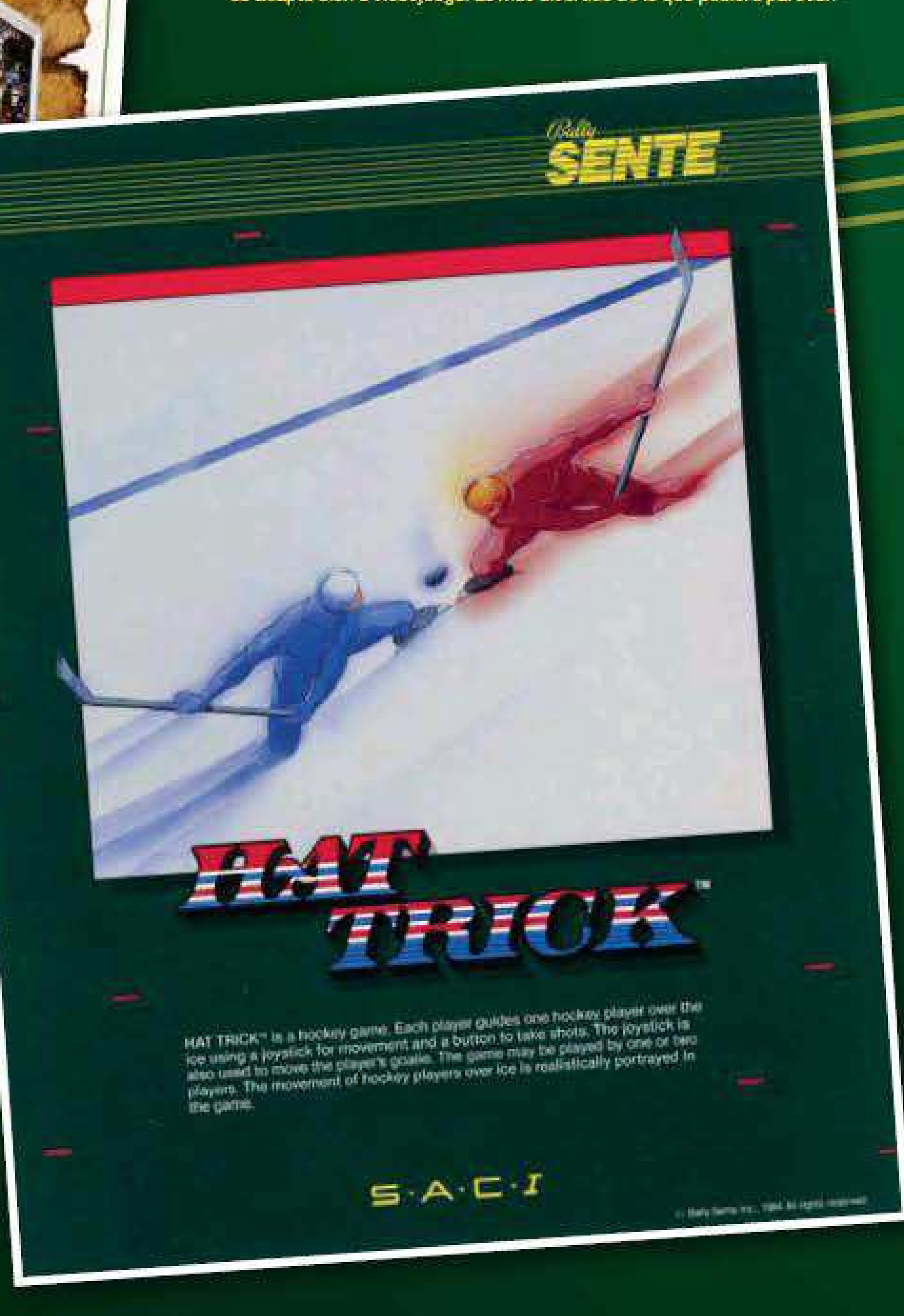


» [Arcade] Esta simplificada versión de uno de los deportes favoritos de América se adapta bien a videojuego. Es más divertido de lo que pudiera parecer.

con el grueso de la oferta de VCS en esa época."

En cualquier caso, el plan para entrar en el mercado doméstico tampoco salió como habían planeado, como Howard cuenta: "Licenciamos los dos juegos a 20th Century Fox, con la condición de que si no producían un cierto número en un tiempo determinado, los derechos volverían a nosotros. Fox mostró los juegos en una feria, pero no creo ni que empezara a fabricarlos. Como sabréis, el 'Crash' de 1983 se cobró su peaje en ellos y muchos otros. Recuperamos los juegos y los licenciamos a Parker Bros. Todo terminó rápido y, de nuevo, los juegos volvieron a nuestras manos. Se los pasamos a Atari, que nos pagó una pequeña cantidad sólo por la opción de publicarlos. Por desgracia, nunca la ejercieron." El programador Lee Actor recuerda que el desarrollo tampoco fue según lo previsto. "*Lasercade* fue mi primer proyecto en Videa," dice. "Dave Ross y yo estábamos programando juegos de 2600, lo que implicaba un poco de compleja ingeniería inversa, de la que, por suerte, Dave controlaba. A diferencia de Activision, cuyos fundadores habían desarrollado juegos de VCS, el pedigree de Videa venía estrictamente de las coin-op, así que tuvimos que comprender el hardware de VCS por nuestra cuenta."

Debido al fracaso de Videa para entrar tanto en el mercado arcade como en el doméstico, la compañía tuvo que buscar nuevas oportunidades. Ahí entró Nolan Bushnell, cofundador de Atari y antiguo jefe de la mayoría de gente en Videa. En esta época Nolan había dejado Atari y buscaba una compañía que proveyera juegos arcade a su nuevo negocio: la cadena de restaurantes y entretenimiento Chuck E. Cheese. "Vi en Videa una forma rápida de volver a entrar en el mercado sin romper mi claúsula de no competencia," explica Nolan, antes de añadir "ellos



SUS TÍTULOS



HAT TRICK

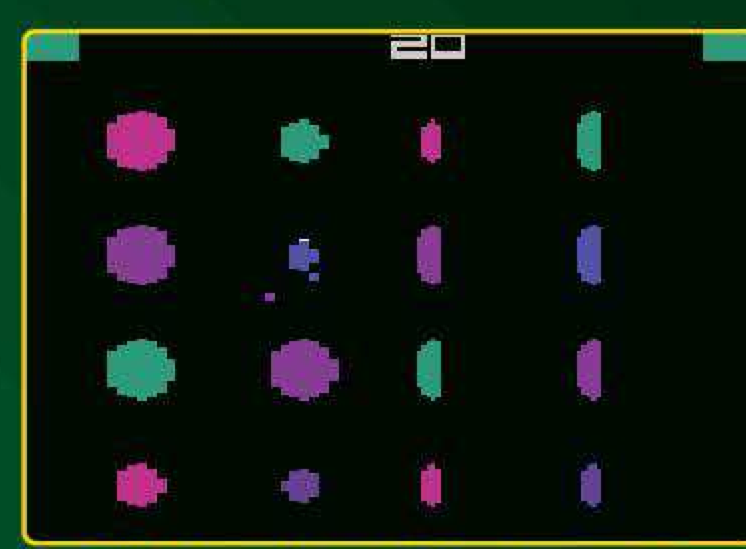
1984

■ Mucho antes de que *NBA Jam* animara los salones con su soberbia locura deportiva basada en los piques 2 vs 2, estaba *Hat Trick*. El nombre no lo dice todo de primeras: *Hat Trick* es, de hecho, un juego de hockey sobre hielo. Nosotros controlamos a un único jugador y el portero, cambiando según las necesidades, y consiste en marcar más tantos que el rival dentro del tiempo límite. El juego también contabiliza las paradas que hacemos aparte de los tantos, de modo que premia tanto una buena defensa como el ataque. *Hat Trick* fue también conocido por el modo "atracción" de la recreativa.

"Videa venía de las coin-op, así que tuvimos que comprender el hardware de VCS por nuestra cuenta"

LEE ACTOR

tenían todo listo, los conocía bien, habían trabajado para mí. La única petición que hice fue que cambiaran el nombre a Sente, que era algo que encajaba mejor con mi mantra." El nombre Sente tiene un origen similar al de Atari, ya que también es una referencia al juego favorito de Nolan, *Go*, y significa "tener la iniciativa". La intención de comprar Videa por $2,2 millones se publicó en enero de 1983, mientras que la renombrada Sente Technologies fue fundada el 1 de octubre de 1983. Aunque oficialmente Sente no existió hasta octubre, Atari demandó a Bushnell, alegando que la compra de la compañía en abril había roto su acuerdo de no competencia. La demanda se dejó pronto a un lado, ya que Bushnell cerró un acuerdo de licencia con Atari, otorgándoles derechos exclusivos para las versiones domésticas de las recreativas de Sente (derechos que, irónicamente, nunca ejercieron). Howard recuerda como se forjó este acuerdo, "Nolan se acercó a nosotros un año y medio antes de que su claúsula de no competencia con Warner expirara. Nos pidió precio para desarrollar un juego, y trabajamos en una propuesta para él. Entonces pidió una propuesta para diseñar cuatro juegos, y le dimos la cifra. ¡Contestó que por esa cantidad de dinero podía comprar Videa entera! Negociamos un poco más y



» [Atari 2600] Por la captura de pantalla puede parecer poca cosa, pero *Meltdown* es un divertido y frenético arcade para Atari 2600.

vendimos Videa a Pizza Time Theater. El cambio de nombre a Sente no me molestó. Estaba contento, considerando la cantidad de dinero que me había pagado, y los recursos que teníamos ahora al alcance." Roger también lo vio como un buen acuerdo: "siendo antiguos empleados de Atari, todos conocíamos a Nolan. Ya había dejado Atari, y cuando escuchó que estábamos empezando Videa, nos ofreció una oficina en el cercano edificio "incubadora" que poseía. Parecía una buena opción para nosotros. No teníamos dinero y Nolan nos dejaba empezar sin pagar alquiler."

...S CLAVE



SNAKE PIT

1984

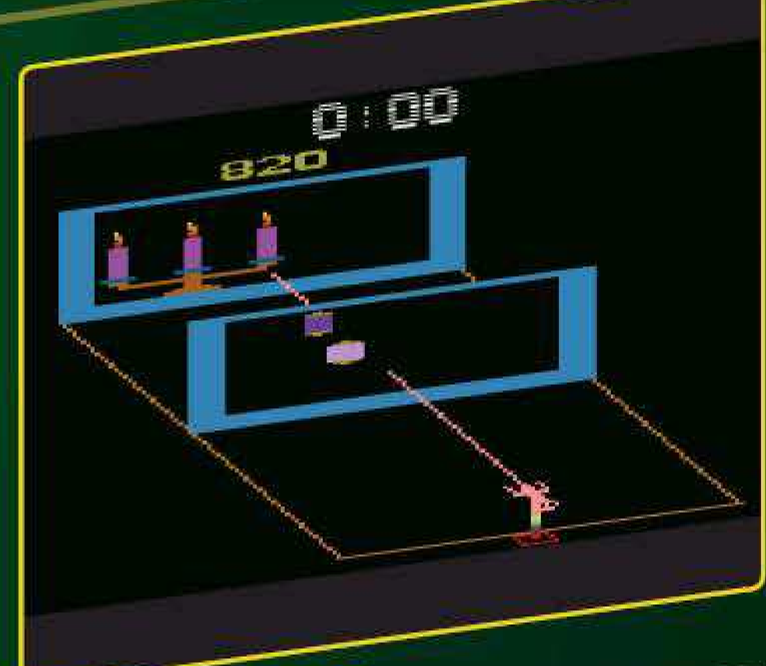
■ Otra cosa por la que Sente fue ciertamente reconocida fue por su originalidad, y no hay mejor ejemplo de ello que *Snake Pit*, que también fue uno de los primeros juegos de la compañía. Puede ser descrito como una combinación de *Robotron 2084* e *Indiana Jones* con el personaje siendo lanzado a un foso de serpientes que debe vencer con su fiel látigo. Una vez limpiamos la pantalla, se abre una salida y podemos avanzar a la siguiente sala. A medida que el juego avanza, se van añadiendo otras sucias criaturas, como arañas y escorpiones, así como algunas letales trampas.



TRIVIAL PURSUIT

1984

■ Sente produjo un total de cinco diferentes versiones de *Trivial Pursuit* para replicar algunas de las variaciones del juego de mesa que Hasbro lanzó. Hubo una *edición deportiva*, otra *para "cuarentones"*, *Genus I*, *Genus II* y también una *para jugadores jóvenes*. Todas usaban el mismo hardware básico variando sólo la ROM que proporcionaba las preguntas. El juego permitía elegir entre cuatro personajes diferentes y se jugaba exactamente igual que el juego de tablero, solo que presentado en píxeles. *Trivial Pursuit* fue una gran fuente de ingresos para Sente.



LASERCADE

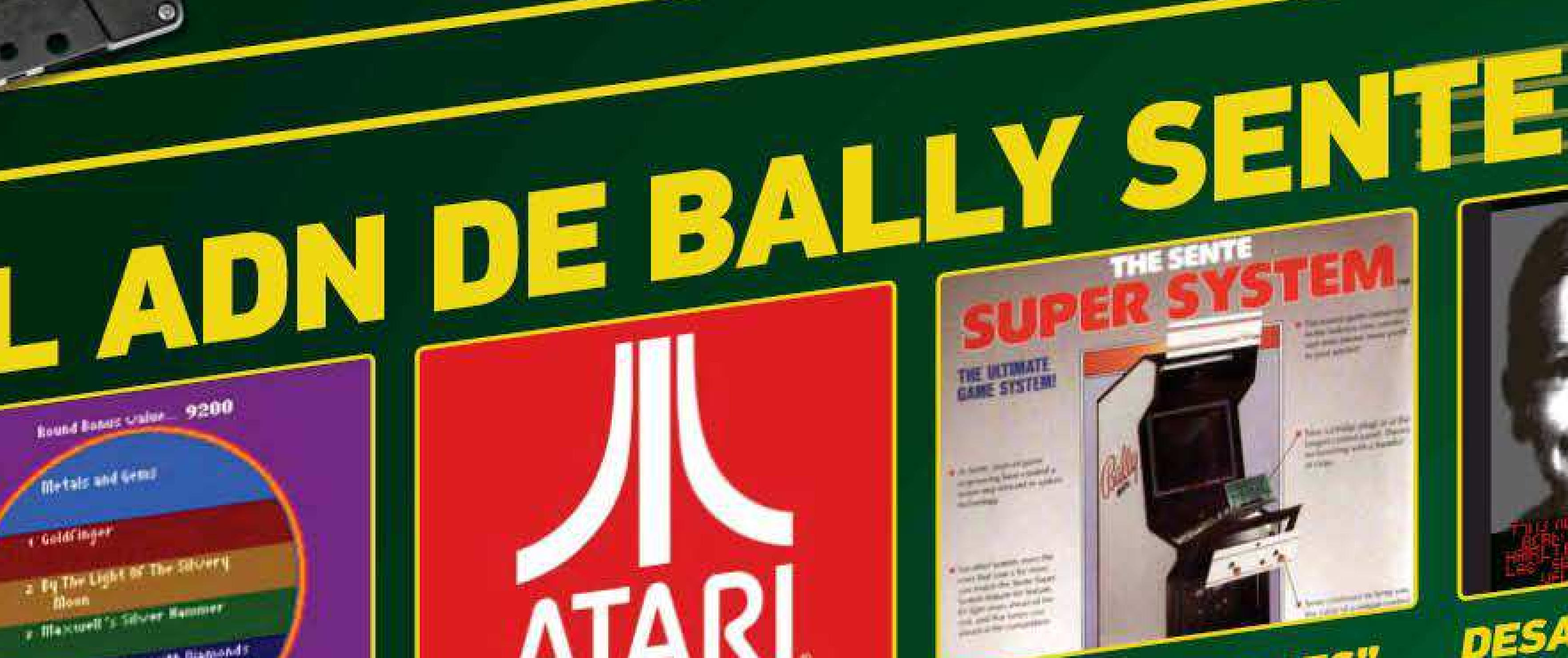
N/A

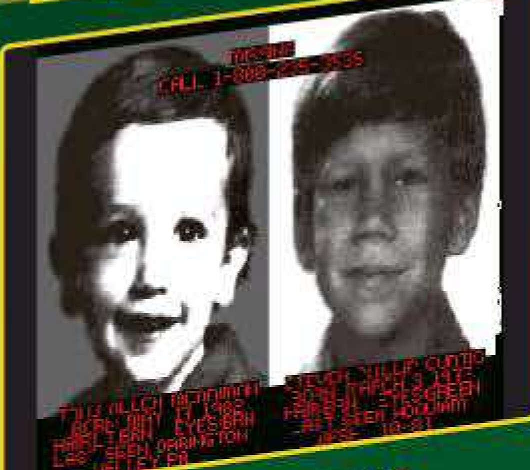
■ Nunca se llegó a lanzar, a pesar de estar completado al 100%. Es una verdadera pena, no sólo porque es altamente original, sino porque también es muy divertido de jugar. En esencia, es un simple juego de galería de disparo, aunque realmente es mucho más que eso. Digno de mención es su punto de vista isométrico. Este tipo de enfoque 3D normalmente no rinde bien en Atari 2600, pero gracias a los gráficos alta resolución utilizados aquí, funciona de maravilla. Todos los blancos del juego están protegidos por escudos y ahí es donde el reto y la precisión entran en juego.



EL ADN DE BALLY SENTE







MAESTROS DEL TEST

■ Mientras la mayoría de compañías arcade estaban centradas sólo en los videojuegos, Sente vio la oportunidad de entrar en un nuevo mercado: las máquinas de preguntas. La adquisición de la licencia *Trivial Pursuit* fue una inteligente jugada que produjo nada menos que cinco máquinas distintas con diferentes versiones del exitoso juego de tablero de Hasbro.

EXMIEMBROS DE ATARI

■ La lista de gente "ex-Atari" que se unió a Sente es casi infinita, desde el propio Nolan Bushnell a programadores clave como Ed Rotberg, Denis Koble, Owen Rubin y Lee Actor. Todos ellos eran grandes nombres en el mundo del videjuego. Puede que sus mayores éxitos no fueran con Sente, pero no serían los mismos sin haber trabajado allí.

TITANES "TECHIES"

■ Los ingenieros de Sente, tras pasar por Atari, sabían cómo crear tecnología punta. Esos conocimientos les permitieron crear kits intercambiables, posibilitando a los dueños de los salones el cambiar de juego fácilmente. El equipo también flirteó con los controles por movimiento, cabinas hidráulicas e incluso una unidad "low cost" basada en el Commodore Amiga.

DESAPARECIDOS

■ Quizá, la faceta más extraña de Sente fueron los anuncios de niños desaparecidos que aparecían en muchos de sus arcades. Se llegó a ello porque Sente vio que muchos salones tenían posters de niños desaparecidos, y era visto como una buena forma de comprometerse con la comunidad local y crear una imagen positiva para la compañía. Proporcionó a Sente muchas alabanzas de los medios de comunicación.

UN VIAJE... EN EL TIEMPO

Una de las historias más interesantes de Sente tiene que ver con la creación de atracciones para parques temáticos y Howard nos contó todos los detalles. "Bally también poseía los parques de atracciones Six Flag, así que, subrepticiamente, se nos ocurrió un concepto para ellos. Era un paseo a oscuras parecido a la Mansión Encantada de Disney, pero disparando a fantasmas y monstruos. Los jugadores obtendrían una puntuación, accediendo a promociones, tableros high score, etc. Podríamos incluso haberlo adaptado a videojuego. Roger hizo una maqueta 3D a escala con cartón y la enseñó a Six Flags, y les encantó. Pero cuando le pedimos a Bally los 5 millones de dólares que costaría construirla, nos dijeron que no. Fue decepcionante, pero fue un proyecto en el que fue divertido involucrarse. Irónicamente, el mismo concepto, exacto, apareció en el paseo marítimo de la playa de Santa Cruz años después.



» [Arcade] *Goalie Ghost* de Sente puede ser descrito como "el fútbol se encuentra con *Pong* en 3D". Es muy divertido con un segundo jugador.

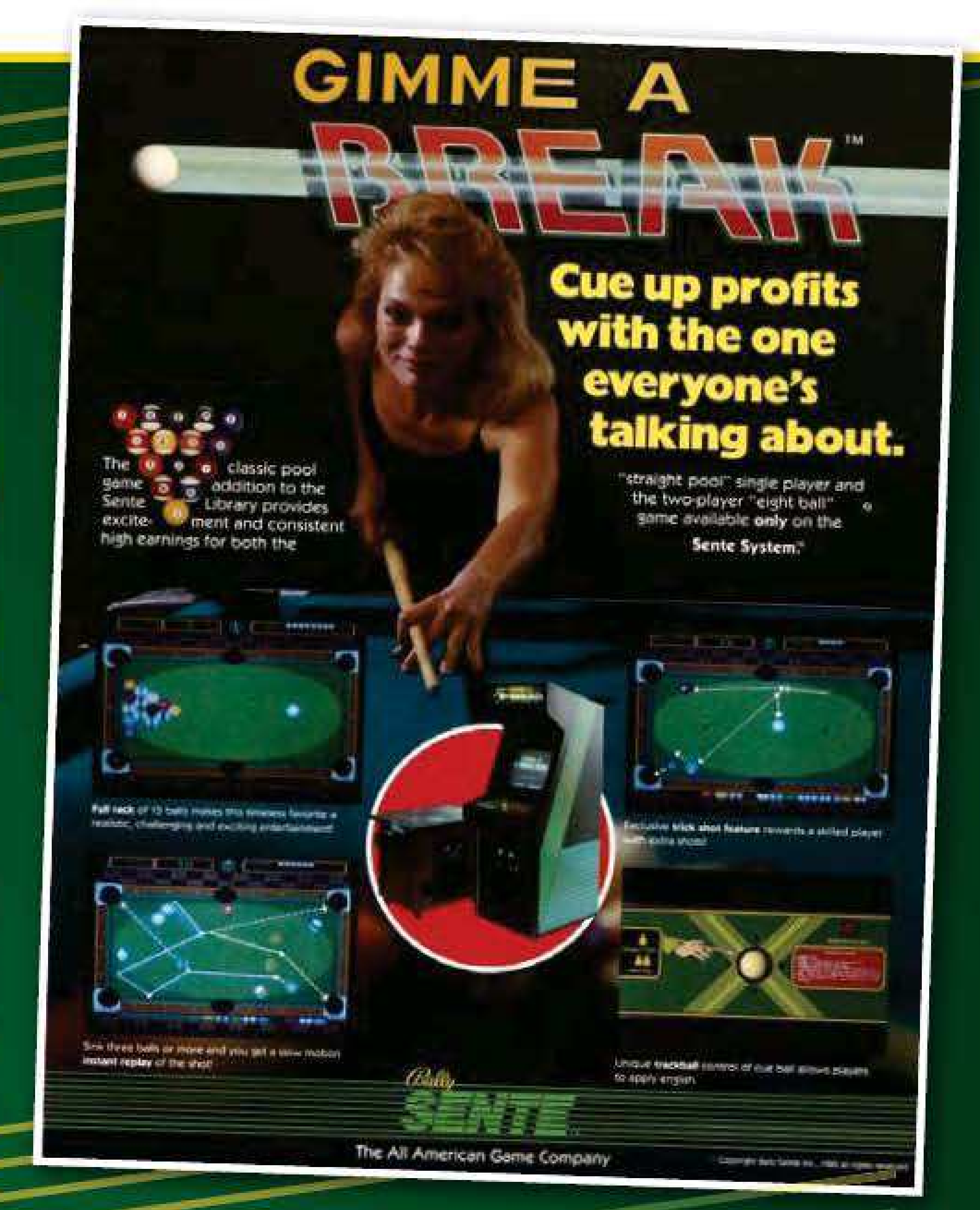
El siguiente paso para Sente fue crear un sistema arcade versátil y fácil de adaptar a diferentes juegos, algo que encajaba con el modelo de negocio de Nolan. Ahí entró Roger con un nuevo concepto. "Tenía mucha experiencia con muebles de recreativa, y había creado en Atari un sistema de juego convertible, llamado Multi Module," explica. "A Nolan le encantaba ese concepto y fue uno de los grandes partidarios de hacer del SAC-1 un sistema convertible de alto nivel con mueble metálico y cartuchos, gráfica y controles fácilmente intercambiables. Así, el dueño del salón podía cambiar de juego "in situ" con mínimo esfuerzo y coste. Nolan dejó caer esas metas y Sente creó algo único. Era más que un juego, era un nuevo modelo de negocio. En un evento privado para distribuidores, Nolan lo introdujo como parte de su "reentrada" en el negocio de los juegos vía Pizza Time. Teníamos un puñado de juegos y una nueva fábrica lista para producirlo todo. El SAC-2 era, basicamente, el hardware del SAC-1 alimentando un juego (*Shrike Avenger*) en la elaborada cabina de un simulador con control por movimiento. Era un increíble juego de disparo de temática espacial, en una cabina con movimiento ligado a la acción. Pero los jóvenes se sentían orgullosos de destrozar algo así en un salón, y fue difícil mantenerlas funcionando, de modo que sólo se fabricaron un puñado." El sistemna de Sente fue más que una cabina universal, e incorporó un hardware revolucionario. Howard lo explica: "teníamos 8 juegos con los que queríamos lanzarlo y contratamos a un diseñador de sonido para que creara los efectos de cada juego. Él puso sobre la mesa la idea de usar una nueva tecnología de sintetizado digital, en lugar de los chips de sonido disponibles en aquella época y nos presentó al CEO de Sequential Circuits, una de las muchas nuevas compañías de teclados digitales que surgieron a principios de los 80. Finalmente licenciamos sus chips y circuitería propietaria, que se convirtió en la placa de sonido de la cabina del SAC-I. Nadie más tenía algo así en aquella época."

En menos de seis meses, Sente volvía a estar en problemas, ya que su compañía madre, Pizza Time Theatre Inc., se declaró en bancarrota. En una rápida sucesión de eventos, de nuevo apareció un salvador. "Por desgracia, Pizza Time pinchó financieramente," lamenta Howard. "Se dieron cuenta que el gasto había excedido al ingreso y Nolan decidió vender Sente y todos sus juegos a Bally Midway. Todo pasó muy rápido y Nolan voló al cuartel general de Bally en Chicago para cerrar el trato. Al CEO de Bally le gustó la idea, compró Sente y creó una división separada de Bally Midway. Pero los ejecutivos de Bally Midway eran rivales y no estaban contentos con la idea de ver a Sente como una nueva división con la que tendrían que competir. Peor aún, se decidió que la fábrica de Midway construiría los juegos de Sente (tuvimos que cerrar nuestra fábrica) y eso significaba que el rival



PIZZA TIME

■ Puede que hoy se vea como un movimiento extraño que alguien compre una compañía de recreativas sólo para proveer de juegos a un restaurante de pizza, pero eso es justo lo que pasó cuando Nolan Bushnell compró Videa y la convirtió en Sente Technologies. La compañía se convirtió en una división de Pizza Time Theatres, la compañía de Nolan, pero sólo duró cinco meses antes de que la bancarrota asomara su ingrata cabeza.



"FUE UN TIEMPO INCREÍBLE DE ALTIBAJOS EN EL NEGOCIO"

Howard Delman

construiría nuestros juegos. No funcionó muy bien y, de pronto, Sente tenía problemas con la "calidad de la construcción" y un "reparto lento". Como puedes imaginar, no era la receta del éxito, pero había poco que pudiéramos hacer." Por suerte para Sente, ser parte del mayor fabricante de juegos arcade de América solucionó su crisis y les permitió explorar nuevos caminos. Un acuerdo que funcionó muy bien para Bally Sente fue la adquisición de la licencia *Trivial Pursuit*. Ed recuerda cómo pasó: "nuestro presidente en aquél tiempo, Bob Lundquist, estaba buscando IP interesantes y ésa encajaba. También recuerdo que *Name That Tune* le pisaba los talones a *Trivial Pursuit*."

Bally Sente funcionó durante varios años más, lanzando muchos juegos, pero sin lograr un éxito masivo. Los tres cofundadores se sintieron obstaculizados por los dueños y decidieron que era hora de seguir su camino (Bally Midway cerró la división poco después). La experiencia fue agridulce para Howard. "Dejé Sente en mayo de 1987, cuando terminaba mi contrato. No se me permitió crear nada significante y original tras el SAC-I, y los enredos de Sente con Bally Midway me dejaron como un huérfano no deseado. Era feliz de irme, pero a la vez, disgustado por como se había desarrollado todo." Howard es más optimista con su vida en Sente: "fue un tiempo increíble de altibajos en el negocio, y fuimos capaces de crear entretenimiento original y tecnología molona todo el tiempo porque permanecimos centrados en hacer lo que amábamos, nos reímos y jugamos juntos a diario, trabajamos hasta que lo dejamos, y respetamos el talento que nos rodeaba. Aunque varios proyectos acabaron frustrados, fuimos capaces de encontrar y contratar a gente increíble, nunca copiamos el trabajo de otros y creamos entretenimiento puntero. Creo que Sente tiene mucho de lo que estar orgullosa." Owen fue en último que quedó en Sente, "me llamaron de Bally para decirme que cerraban y me pidieron que me quedara para "apagar las luces," rememora. "También fui responsable de vender mucho equipo. La industria arcade estaba atravesando su segunda recesión, y Bally quería llevar todo el diseño de nuevo a Chicago." Dejamos las últimas palabras a Ed: "Videa/Sente quizá llegó un poco tarde al "baile" para dejar una huella mayor en la industria. Intentamos hacer cosas innovadoras, aunque fueron a una escala menor que la de los grandes desarrolladores". Quizá, su legado se podría discutir mejor en términos de lo que su creativa gente hizo a continuación. ¡Y eso merecería su propio artículo!" ✱

Muchas gracias a todos los entrevistados.



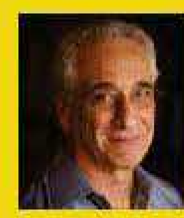
» [Arcade] Con los años, hemos visto un montón de juegos arcade de billar, pero *Gimme A Break* de Sente es uno de los mejores, sin duda.

¿DÓNDE ESTÁN AHORA?



HOWARD DELMAN

■ Howard es ahora un asesor especializado en diseño de hardware y software. En este puesto ha desarrollado exitosos productos en industrias tan dispares como la recreativa, la juguetera y la electrónica de consumo. Ha dirigido Delman Design desde el día que decidió dejar Sente. Entre sus clientes se han contado Midway, Apple, Time Warner, Capcom y Bandai Namco.



OWEN RUBIN

■ Actualmente trabaja en Edison Labs, un grupo de consultoría técnica, pero Owen era el VP de experiencia del cliente para castAR, una startup que fabricaba visores de RA para juegos de mesa. Antes de eso, fue el diseñador principal de juegos y CTO en Innovative Leisure Inc., una compañía formada por algunos pioneros de la industria del videojuego orientada a los juegos para móvil.



ED ROTBERG

■ Tras dejar Sente, Ed volvió a Atari por un periodo de cinco años (ayudó en el desarrollo de juegos como *Hard Drivin'*, *Steel Talons* y *Rampart*). Después, ocupó puestos como ingeniero de sofware senior en Apple, director de proyectos en 3DO, ingeniero en THQ o asesor en Nokia.

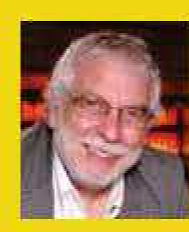


LEE ACTOR

■ Aunque está retirado, Lee está muy involucrado en utilizar ordenadores para crear música, justo donde comenzó en la industria hace 40 años. Tras Sente, Lee trabajó durante varios años en Atari Games antes de fundar Polygames con otro empleado ex-Atari y Sente, Dennis Koble.

ROGER HECTOR

■ Roger es un incansable emprendedor que ha producido y lanzado más de 100 productos de consumo distintos y sagas de juegos muy conocidas. Su obra ha sido responsable de más de 2.000 millones de beneficios para corporaciones como Disney, Sega, EA, Universal Studios, Bandai Namco, Bally Midway y Atari. Ahora es el CEO de Top Track, apps de creación de música móvil.



NOLAN BUSHNELL

■ Uno de los progenitores de la industria del videojuego, del que probablemente no podemos decir nada que ya no sepáis. Sus últimas empresas incluyen BrainRush, una compañía que crea software educativo, y, en enero de 2017, Bushnell se unió a la mesa de directivos de Perrone Robotics, fabricante de plataformas de software robótico para vehículos autónomos y robots móviles.

35 AÑOS DE

commodore



odore 64

Pensado inicialmente para empresas, pronto se hizo un lugar entre los jugadores. Rory Milne descubre lo que unos cuantos chips y un diseño equilibrado han hecho por 35 años de C64.

A finales de 1981, el Commodore 64 era alto secreto. Pero algunos detalles se filtraron a la prensa estadounidense a principios de 1982, convirtiendo la llegada del C64 en todo un acontecimiento antes incluso de su anuncio oficial. Después de su llegada a las tiendas en enero de 1982, el C64 aterrizó en las tiendas de informática norteamericanas en septiembre, pero no se convirtió en un fenómeno mainstream hasta el año siguiente. En Reino Unido, Commodore anunció una fecha de salida de septiembre de 1982, que fue retrasada hasta noviembre. Y aún así su elevado precio hizo que no se le considerara en principio como una máquina para jugar, tal y como afirma el director de Graftgold Steve Turner. "Era relativamente caro cuando salió, pero era una máquina estupenda. Muy bien construida, con un teclado de verdad. Lo vendían como una máquina para trabajar con un precio acorde a ello, así que a nadie se le ocurría comprarlo para jugar"



» [C64] Abriéndose paso por una zona muy concurrida en el superlativo shooter de Cyberdyne Systems *Armalyte*.



» [C64] En lo que respecta a ports de arcade para C64, hay pocos comparables al *Buggy Boy* de Elite.

Los juegos de C64 empezaron a llegar, lentamente, a principios de 1983. Muchos de ellos estaban lejos de ser originales, algo que el director de System 3, Mark Cale, achaca a la curva de aprendizaje de los desarrolladores. "Lo más difícil de conseguir entre todas las cosas que hacen grande a un título es que sea jugable. Cuando la gente copiaba recreativas, siempre había unas bases de diseño probadas y que se habían hecho populares. Y como visualmente eran similares, los desarrolladores sabían que los consumidores estarían familiarizados con el aspecto." El aclamado programador Andrew Braybrook entiende que la influencia de las recreativas en los primeros juegos de C64 se debe a los gustos de los jugadores, y da un par de razones para que esta etapa durara tan poco. "Las recreativas eran una inspiración para muchos programadores, y era una apuesta segura que los jugadores querrían clones de recreativa en sus C64. Pero estaba el tema de los derechos, que fue lo que posiblemente acabó con la tendencia, además de la rápida evolución que vivieron las recreativas." ▶

CLASSICS

US GOLD

El especialista en importanción de títulos estadounidenses que hizo honor a su nombre.

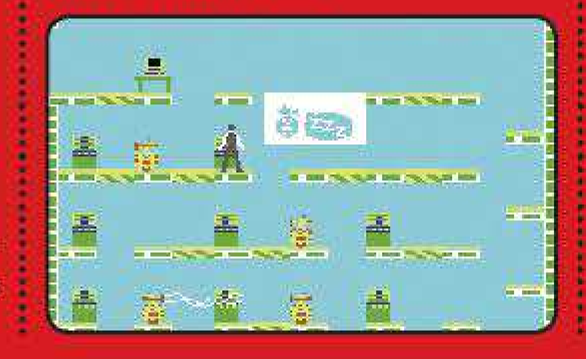


DROPZONE

■ Aunque US Gold importó muchos de sus lanzamientos de Estados Unidos, una temprana excepción es el seminal shooter de Archer MacLean *Dropzone*. Este homenaje a *Defender* mejora los gráficos minimalistas de su inspiración mientras que también hace evolucionar su mecánica. Concretamente, los velocísimos movimientos horizontales del héroe con jetpack de *Dropzone* son aquí controlados por la gravedad, haciendo que el rescate de científicos se complique un poco.

IMPOSSIBLE MISSION

■ Describir *Impossible Mission* como un mero juego de plataformas sería injusto. Aunque lo cierto es que la parte de plataformeo de este clásico de Epyx es superlativa, con saltos que requieren más habilidad que precisión, y robots mortíferos que actúan con desarmante inteligencia. Además, el juego requiere una serie de contraseñas que se van recogiendo mientras el tiempo se consume y los robots acosan al jugador. Las animaciones y la digitalización de voz también son increíbles.





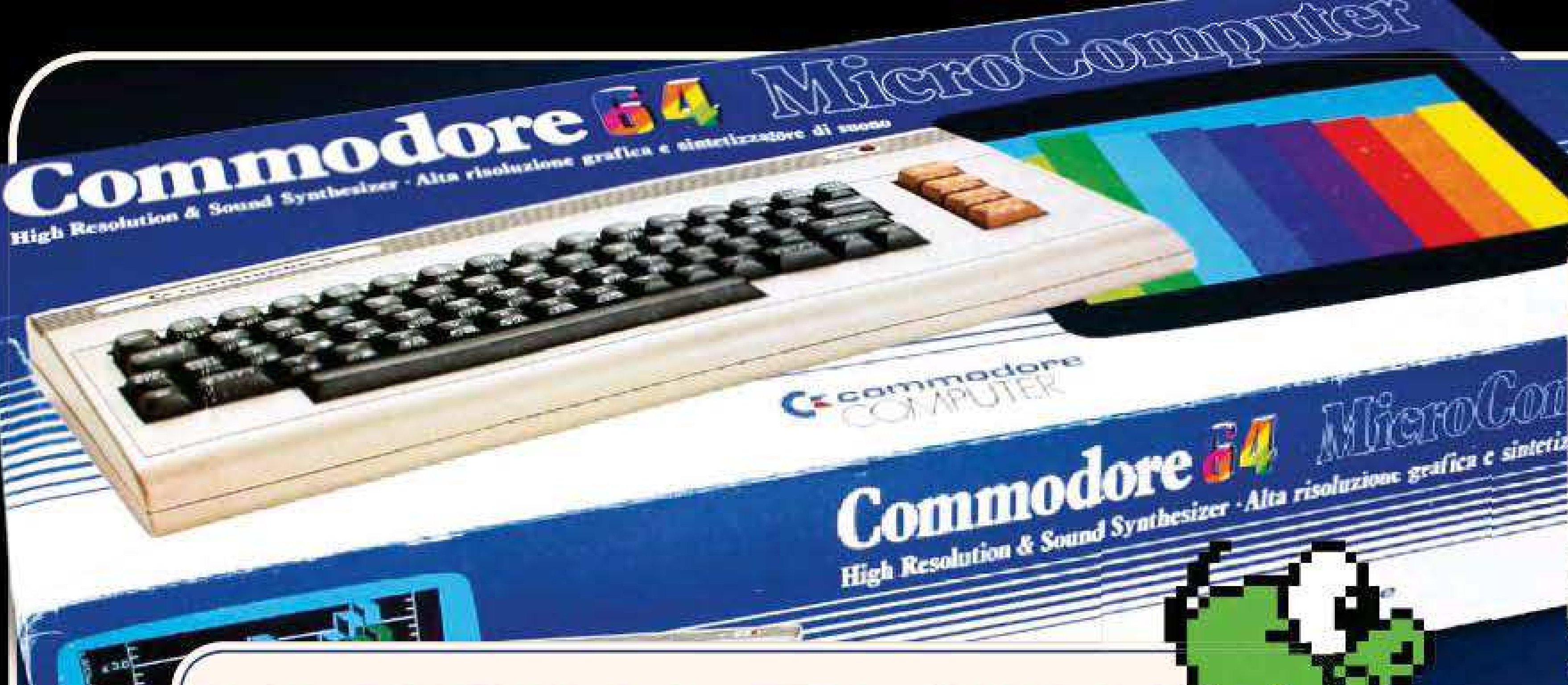
CALIFORNIA GAMES

■ Posiblemente la cima de la saga 'Games' de Epyx, y desde luego el más molón de todos sus juegos deportivos. Ninguna de las pruebas del título es un deporte tradicional, pero ese es también el punto fuerte del juego. Sobre el papel pueden parecer poco atractivos, pero los desafíos que proponen "deportes" como skateboard, patines, BMX, surf, footbag y frisbee son notables. Su principal atractivo es que la dificultad va paralela a la satisfacción que el jugador obtiene al dominar las distintas pruebas.

BEACH-HEAD II

■ El sucesor de uno de los primeros juegos que importó US Gold toma la fórmula de minijuegos de su predecesor y le añade una opción para dos jugadores simultáneos. Incluso en su modo para un solo jugador esta secuela mejora notoriamente el aspecto y mecánica de su precedente. Este segundo apartado es especialmente bienvenido, ya que es donde cojeaba el primero. Los primeros niveles funcionan por turnos, a lo que sigue un duelo cenital en helicóptero y un combate a cuchilladas.







» [C64] Tony Crowther creó muchos grandes juegos de Commodore 64, como el puzle *Bombuzal*.

LA CASA DEL SOFTWARE

El director de Graftgold Steve Turner nos habla del desarrollo de C64



¿Cuánto tiempo pasó desde el lanzamiento del C64 hasta que supiste del sistema?
Lo conocimos bastante pronto. Recuerdo ver *Attack Of The Mutant Camels* en él y pensar: 'Guau, esta máquina puede hacer cosas.' Creo que Andrew Braybrook estaba a tope con el C64 desde el principio, así que le dejé que indagara en el sistema, viendo que lo que hacíamos en Dragon no estaba vendiendo nada.

¿Por qué ST Software no desarrolló juegos de C64 antes?
Al principio dependíamos de Hewson, y creo que no sacaron nada en C64. Las ventas de los títulos de Dragon eran solo de cientos de unidades, así que no era sostenible. Nos pusimos con el C64 después de ver la máquina por nosotros mismos y pensar: 'Vale, con esta es con la que nos tenemos que poner.'

¿Por qué los juegos originales de Graftgold para C64 eran mejor recibidos que las conversiones?
Los únicos juegos que teníamos para convertir eran los míos de Spectrum, y solo hicimos uno nosotros, *[3D] Lunattack*. Andrew pensó que no estaba explotando el C64 a fondo. Cuando hice *Ranarama*, no lo concebí en otras máquinas. Fueron los de Hewson los que vinieron a mí; él tenía el teléfono de Gary Foreman, así que Gary lo hizo. El único juego que intenté diseñar para las dos máquinas fue *Magnetron*. No me convenció ninguna de las dos versiones.

¿Cómo se vendieron esos juegos de Graftgold para C64 comparados con los de otros ordenadores?
Las ventas de los juegos de Andrew arrasaron con las que yo había conseguido en Spectrum. *Paradroid* y *Uridium* estaban en torno a los 50.000, y posiblemente lo sobrepasaron. *Alleykat* fue el primer juego específicamente pensado para Estados Unidos. Lo que no se tradujo en millones en ventas, a pesar de todo.

¿A qué atribuyes la popularidad del C64 durante tanto tiempo?
Cuando el precio bajó era realmente ventajoso. Los chips que llevaba eran buenos, y eso le dio la posibilidad de funcionar durante tanto tiempo. Cuando llegó el Amiga usábamos PC y un kit de desarrollo, lo que hacía la programación muy fácil. Para los 16 bits había que invertir mucho más dinero.

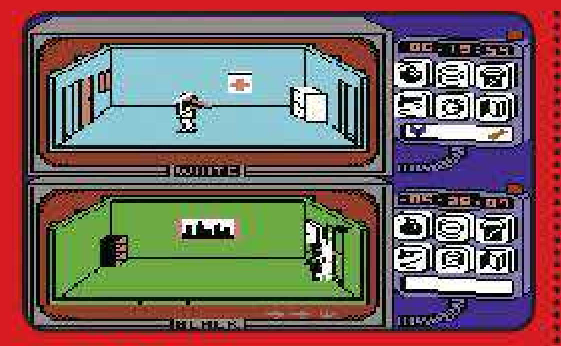
▶ A mediados de 1983, los recortes de precio habían dejado al ordenador a unos 200 euros de la época. Commodore se replanteó su estrategia después de un doloroso pleito con Atari a causa de un clon de *Pac-man*, pero en vez de buscar inspiraciones alternativas, los estudios que desarrollaban juegos para el ahora competitivo C64 empezaron a analizar qué hacía populares a determinados juegos de recreativa. Cuando fueron identificados determinados elementos de mecánica y desarrollo se definieron los géneros, y empezaron a aparecer juegos de C64 mucho más originales. A mediados de 1984, esta tendencia se convirtió en normal, como explica Mark Cale de System 3. "Si te fijas en *Track & Field* en las recreativas y luego miras a *Summer Games*, verás que Epyx llevó el juego en una dirección distinta. De la misma manera que hay películas con el mismo tema, hay juegos con un tema similar. La idea de agitar un joystick: eso es lo que hizo Epyx. *Dropzone* tenía claramente a *Defender* como influencia, pero sigue siendo un juego fantástico: Archer MacLean nunca fue demandado. Era lo suficientemente distinto y, además, un gran juego. Así que estar influidos por las recreativas no llevaba necesariamente a malos productos. Los géneros estaban naciendo y los arcades eran la guía al tener un hardware mucho más potente."

Después de la evolución que los juegos de Commodore 64 experimentaron en la primera mitad de 1984, la plataforma experimentó una revolución en la segunda mitad del año, cuando se dispararon originalidad y valores de producción. El grafista Paul 'Dokk'

C= CLASSICS

FIRST STAR SOFTWARE

Constructores estadounidenses de franquicias cuya obra brilló en C64



SPY VS SPY

■ La cima de los juegos competitivos para dos jugadores en C64, aunque la maquiavélica IA del oponente automático en *Spy Vs Spy* también convierte a la versión en solitario de esta comedia de espionaje una experiencia muy atractiva. El juego combina acción arcade y estrategia gracias a dos espías que se van dejando trampas el uno al otro mientras que buscan los mismos objetos para huir. Una pantalla partida permite buscar y vigilar, lo que a menudo añade caos y diversión a las batallas.

BOULDER DASH

■ Aunque originariamente era un juego de Atari 8-bit, *Boulder Dash* acabó convertido en revelación para C64. Imitando a arcades como *Dig Dug* o *Mr Do*, *Boulder Dash* mejora ampliamente el tamaño y sofisticación de esos juegos de una sola pantalla gracias al scroll multidireccional y las renovadas mecánicas, con enemigos transformables y bloques que esconden objetos. Como sus inspiradores, el juego mezcla búsqueda del tesoro con huida de peligros, pero la gran escala lleva a *Boulder Dash* a otro nivel.





SPY VS SPY: THE ISLAND CAPER

■ A primera vista, *The Island Caper* es muy similar a su predecesor: ambos juegos comparten sistema de combate, personajes casi idénticos y objetivos intercambiables. Pero es en las diferencias donde brilla *Spy Vs Spy II*. La secuela da a cada espía nuevas trampas y el desafío de nadar en aguas infestadas de tiburones para moverse entre islas, y cambia las instalaciones del original, con una pantalla por cada oficina, por islas con scroll.

BOULDER DASH III

■ *Rockford's Riot* fue criticado por ser idéntico a *Boulder Dash*, y por eso First Star renovó gráficos e historia para esta segunda secuela. Rockford es ahora un minero espacial, y sus adversarios son bocas y ojos extraterrestres en vez de mariposas y libélulas. Al final la estructura básica de *Boulder Dash* no cambia para que el espíritu del juego se mantenga, y ese aspecto sí que permanece casi intacto en *Boulder Dash III*, así que esta nueva entrega retiene todo el encanto y ritmo del juego original.





» [C64] El *IK+* de Archer Maclean superó a su predecesor con un luchador extra y nuevos movimientos.

Docherty aún no trabajaba profesionalmente como tal, pero recuerda cómo la industria dio un salto. "Antes había juegos como *H.E.R.O.*, limitados gráficamente pero estupendos de jugar. Ahora los títulos de C64 estaban dando el salto de programadores amateurs a profesionales interesados en la presentación."

Según la calidad de los juegos disponibles para Commodore 64 mejoraba y se incrementaba la cantidad de títulos producidos para el sistema, lo hizo también la cobertura del C64 en la prensa. Esta cuestión no pasó desapercibida para los desarrolladores que previamente se habían mostrado tímidos a la hora de apoyar el Commodore 64 debido a la escasez de hardware instalado. Steve Turner, de Graftgold, otorga a la intuición el mérito de sumergirse en el desarrollo de juegos de C64. "Revisamos algunas revistas y vimos que el C64 estaba recibiendo mucha atención, y fue ahí cuando pensamos que era el momento correcto. El problema en aquellos días era que había tantas máquinas apareciendo a la vez que no sabías cuál cuajaría. Pero de repente el C64 recibía anuncios a página completa y se le veía en las tiendas. En ese momento pensamos: 'Vale, esto va a vender. Vamos a tener mercado para esto.'"

La revista de juegos de Commodore 64 *Zzap!64* aún no había empezado a editarse a finales de 1984, pero cuando miramos atrás, está claro para el ex-redactor y editor de *Zzap!64* Jaz Rignall lo innovadores que eran los juegos de C64 en este periodo, en comparación con lo que había habido antes. "Había cosas mucho más originales. Gente como Jeff Minter producían juegos muy interesantes, algunos basados en recreativas. Luego había compañías como US Gold que importaban a Europa juegos estadounidenses muy interesantes, como *Beach-Head*." Y en cuanto a por qué entonces los desarrolladores estaban produciendo juegos de C64 con mecánicas más sofisticadas que los de las recreativas en las que se inspiraron los primeros juegos, Rignall apunta a la creciente familiaridad de los programadores con el sistema. "La gente empezaba a cogerle el truco, y cada vez eran más ambiciosos, con lo que empezaban a verse juegos como *Raid Over Moscow* o *Son Of Blagger*. Creo que en parte se trataba de gente intentando hacer cosas diferentes y romper con esa especie de saturación de juegos de plataformas y shoot-'em-ups a la que había llegado el C64."

> **"Cuando finalmente pude jugar al C64 me voló por completo la cabeza."**
> Jaz Rignall

A principios de 1985 se había vendido una gran cantidad de unidades de C64, y la consecuencia fue una avalancha de juegos extraordinarios. En esa primavera llegó una revista enfocada exclusivamente en el sistema. El experto en Atari 400 Jaz Rignall fue reclutado como uno de los primeros redactores de *Zzap!64*, y recuerda cómo fueron aquellos primeros meses de novedades. "Hasta que me uní a *Zzap!64* no tuve la oportunidad de jugar con el C64... y me voló la cabeza. Por suerte, *Zzap* tenía un buen archivo de juegos procedente de *Personal Computer*

» [C64] Comienza la batalla en *Barbarian II*, la muy gore secuela hack-'n'-slash de Palace Software.

» [C64] *Creatures 2* de los hermanos Rowland es desafiante y profundo.

C= CLASSICS

GREMLIN GRAPHICS

Productora de gran cantidad de personajes y rarezas.

THING ON A SPRING



■ Puede que esta mascota no sea tan recordada como Monty Mole, pero el debut del engendro con muelle incorporado es tan bueno como los plataformas de sus compañeros de sello. Este juego original de Gremlin para C64 posee una relativamente sencilla, pero bastante exigente, mecánic, con Thing dando botes, más como un elemento gráfico que de juego. Hay abundantes abismos que saltar, interruptores a granel y el objetivo global de encontrar nueve piezas de un puzle para derrotar a la némesis final del juego.

BOUNDER



■ Una completa reinvención del género de plataformas que ejemplifica muy bien el rollo extravagante que tenían los juegos de Gremlin para C64. Este tiene una desorientadora vista cenital del terreno de juego y pone a una pelota de tenis que va rebotando como héroe. Alienígenas mortíferos impiden su progreso, y los saltos que se quedan cortos son fatales. Además, algunas plataformas funcionan como catapultas o teletransportes, pero otras son mortales. *Bounder* y su superlativa mecánica premian la perseverancia.

TRAILBLAZER



■ Aunque en algunos aspectos es una secuela espiritual de *Bounder* (ambos juegos tienen terrenos de juego cuadriculados, con áreas interactivas o ausentes), en muchos aspectos *Trailblazer* es una cosa originalísima e inclasificable. Esencialmente es un juego de carreras en tercera persona y línea recta que requiere que sus competidores esféricos salten por encima de agujeros, recojan power-ups y eviten las baldosas que invierten los controles, entre otros castigos. No es un juego original de C64, pero sí la versión definitiva de *Trailblazer*.

COSMIC CAUSEWAY



■ La continuación del *Trailblazer* de Shaun Southern fue una exclusiva de C64, lo que posiblemente ayudó a que el juego apostara por aprovechar la potencia gráfica del sistema. Más allá de limitarse a ir más rápido que su predecesor (que lleva el efecto visual de aquel a los límites de la sobrecarga geométrica) *Cosmic Causeway* incluye tiroteos con los enemigos. Lo malo es la desaparición de las carreras simultáneas entre dos jugadores, pero se compensa con una mecánica mucho más profunda que la de su predecesor.

CHARLA CON EL PROGRAMADOR

El legendario desarrollador Andrew Braybrook recuerda el C64



¿Cuáles fueron tus primeras impresiones sobre el C64?

Por entonces teníamos un ZX81, y vimos el C64 como una máquina claramente más sólida y profesional. El C64 tenía unidad de disco también, y los juegos que probábamos eran buenos. Además, la guía para programadores proporcionaba toda la información que necesitábamos. A la vez vi que se podían hacer juegos novedosos cuidando determinados aspectos. Esto me dio la confianza para dejar mi carrera de programador COBOL y entrar en la de desarrollador de videojuegos.

¿Cómo te sentías al empezar haciendo conversiones de juegos de Spectrum en vez de desarrollar originales de C64?

Estaba bastante contento haciendo conversiones a Dragon 32 porque aprendía mucho. Tuve que aprender Ensamblador, estudiar el hardware y cómo montar un juego de cero. Cuando porté *[3D] Lunattack* al C64, pude ver que no estaba aprovechando sus puntos fuertes. Sugerí algunos detalles nuevos que darían al juego más profundidad, y usé el hardware de sprites donde pude, y eso me dio cierta ansia por indagar en las propiedades del hardware del C64.

¿Qué te llevó a hacer el *Gribbly's Day Out* tan original cuando se llevaban en aquel momento los clones de recreativas?

Estaba intentando exprimir el hardware del C64, y de ahí fue de donde salió el juego. *Gribbly's* tenía scroll por hardware, colisiones sprite a sprite y de sprites contra el fondo, animaciones completas de personajes y animación in-sprite. Por desgracia, hubo que recortar algunas características según nos quedábamos sin tiempo.

¿Cómo te sentiste al abandonar el sistema tras *Intensity*?

Intensity fue el primer juego que programé usando el sistema PDS, que era mucho más sencillo y me permitió escribir mi juego más grande y complejo hasta la fecha. Pero tenía un Amiga en casa y estaba experimentando con los gráficos con cosas que me resultaba difícil trasladar al C64. Cuando tuvimos que hacer *Rainbow Islands*, me encargué de las versiones de 16 bits.

¿Cómo explicarías la longevidad que tuvo el C64?

El hardware era sensacional, muy superior al de la competencia. La documentación era excelente, y no necesitabas muchas herramientas para empezar. Más tarde aparecieron ensambladores cruzados y podías programar en PC, acelerando el proceso de desarrollo.

> **"Paradroid dio en el clavo porque era distinto... y estaba muy bien equilibrado"**
> Andrew Braybrook

▶ *Games* magazine, así que pude probar todos los juegos contemporáneos de C64. Fue una auténtica experiencia, juegos como *Boulder Dash*, *Impossible Mission*, *Decathlon* y *Ghostbusters*. Trabajábamos durante el día, y después Gary Penn y yo jugábamos durante toda la tarde. Era una sala de recreativos gratis, básicamente." Además de probar toda la biblioteca de juegos de *Zzap*, por supuesto, tuvo que revisar una buena cantidad de nuevos lanzamientos, que empezaban a distanciarse de las recreativas que habían influido previamente el C64. "Cuando nos unimos a *Zzap*, estaban saliendo un montón de nuevos juegos muy interesantes. La gente empezaba a alejarse de las recreativas y aparecían aventuras como *Staff Of Karnath*. Empezabas a tener juegos más originales e interesantes como *Spy Vs Spy*, y cosas así."

Según 1985 avanzaba y se transformaba en 1986, una serie de extraordinarios juegos de Commodore 64 llegaron al mercado, y se hizo obvio que la máquina atravesaba una auténtica edad de oro. Los principales recuerdos de Rignall de esta época son acerca de lo excitante que era ir a trabajar cada día. "Era una época de auténtica innovación, y era muy emocionante trabajar en la revista. Cada día llegabas al trabajo y corrías al buzón para ver qué había para reseñar. Continuamente parecía haber alguna innovación revolucionaria (como *Wizball* o *The Last Ninja*) que catapultaba el diseño de los juegos y el C64." Andrew Braybrook fue el responsable de dos de esas asombrosas innovaciones, pero el programador es, como siempre, muy modesto con respecto a sus logros. "*Paradroid* dio en el clavo porque era algo diferente, y también estaba muy bien equilibrado. *Uridium* también lo consiguió porque corría a un frame-rate obviamente superior y más suave, y tenía un aspecto y una velocidad impecables." El director de System 3 Mark Cale explica cómo priorizaron el C64 en sus excelentes lanzamientos de la época. "Algunos podrán decir que éramos quizás el mejor publisher de C64. Nuestro equipo estaba muy especializado, por eso nos centramos en él. Conocíamos nuestros puntos fuertes y sabíamos qué teclas pulsar para exprimir la máquina."



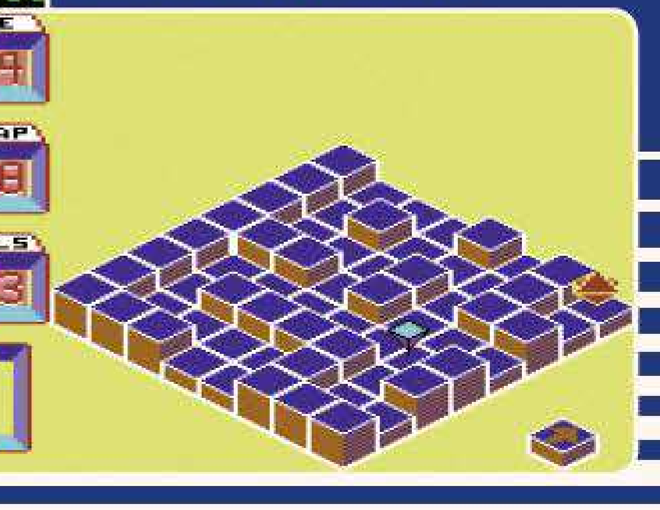
» [C64] El Commodore 64 era una absoluta bestia cuando tenía que ejecutar scrolls, y juegos como *Parallax* siempre impresionaban.

Un factor que contribuyó a la constante evolución de los videojuegos de C64 a lo largo de 1986 fue la creciente sensación de camaradería que se forjó entre los desarrolladores británicos, que el programador Andrew Braybrook atribuye a *Zzap!64*. "Las competiciones de programación que organizó *Zzap* fueron clave para mí, porque me puse en contacto con otros programadores. Todos parecíamos felices de tener con quién hablar. Tony Crowther implementó un multiplexador de sprites en un juego y me contó cómo lo hizo. Una vez que veías que algo se podía hacer, más o menos deducías cómo hacerlo, ¡pero él me lo contaba de todos modos!" Jaz Rignall, de *Zzap*, añade: "Se montó una estrecha comunidad de programadores, que intercambiaban demos y trucos que hacían evolucionar la máquina. Creo que eso ayudó a mantener el hardware fresco e innovador."

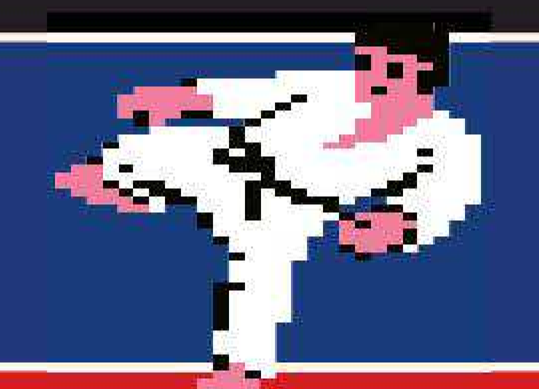
Igualmente responsable de hacer que los videojuegos británicos de Commodore 64 fueran tan interesantes en este periodo fue la gran cantidad de importaciones a Europa desde Estados Unidos de las que se encargó US Gold. Steve Turner, de Graftgold, detalla las radicales diferencias entre los productos de los dos continentes. "El mercado norteamericano era completamente distinto. Las firmas estadounidenses se podían permitir los desarrollos porque tenían una enorme base de ventas, que aquí no existían. Pero los americanos no podían concebir cosas como *Wizball*, esas cosas extravagantes que tan bien se le daban a los británicos. Nosotros programábamos en ensamblador a pelo. Ellos lo hacían de forma más profesional, y usaban hardware de desarrollo." Jaz Rignall, de *Zzap*, coincide, y destaca factores



» [C64] El C64 recibió una estupenda conversión de la clásica recreativa de Taito *Bubble Bobble*.



» [C64] No era un original de C64, pero el *Spindizzy* de Paul Shirley era extraordinario.



C= CLASSICS

HEWSON CONSULTANTS

El pequeño estudio británico que golpeó tan fuerte como los grandes.



PARADROID

■ La idea que predomina al jugar a *Paradroid* de Andrew Braybrook es que es creación de un programador que entiende de verdad el C64. Los icónicos gráficos del juego y la suavísima animación son buenos indicadores, pero es en su mecánica donde llegan las pruebas irrefutables. El desarrollo de *Paradroid* es brillantemente simple, una guerra de droides donde las batallas se luchan vía lasers o minijuegos, que se ganan con demostraciones de habilidad que llevan a tomar el control del oponente.

URIDIUM

■ ¿Cómo continúas un clásico instantáneo del nivel de *Paradroid*? Bueno, Andrew Braybrook optó por diseñar un juego con poco en común con su predecesor. Visualmente hay similitudes (perspectiva cenital, diseño cuadriculado), pero por lo demás los juegos no podían ser más distintos. *Paradroid* desafía la clasificación, y *Uridium* es un desprejuiciado shooter con énfasis en la velocidad y la destreza. Para progresar hay que eliminar un número determinado de enemigos, más complejas fases de bonus.



NEBULUS

■ Aunque Nebulus no fue el único juego de John M Phillips para C64, es el más celebrado. En su lanzamiento, este plataformas con torre rotatoria fue recibido casi como una revelación, y derritió las seseras de los jugadores, que fueron arrojados al mundo de los cilindros tridimensionales. Tan jugable como novedoso, *Nebulus* desafía a los jugadores a que asciendan y destruyan ocho complejas torres llenas de enemigos mortíferos y abstractos, plataformas que desaparecen y ascensores.

CYBERNOID

■ Las conversiones a Commodore 64 de los clásicos de Raffaele Cecco para Spectrum no fueron tan bien recibidos, en la mayoría de los casos, como los títulos originales. Excepto en el caso de los *Cybernoid*, que fueron todo un éxito de público y crítica. Tiene todo el sentido del mundo, ya que a diferencia del resto de los juegos del programador, más de tipo plataformero, *Cybernoid* es un shooter puro y duro. La clave del atractivo del juego están en su intimidatoria pero siempre justa curva de dificultad.



adicionales. "Muchos de los programadores británicos eran aficionados. En el Reino Unido había cierto deseo de llevar la máquina lo más lejos que se pudiera. Y aunque el primer software americano era bastante avanzado, pronto fue superado. Creo que tenía que ver con el hecho de que los americanos usaran unidades de disco. No es la misma mentalidad que la de tratar de embutir todo en un cassette." El famoso desarrollador americano Ron Gilbert tiene su propia teoría acerca de por qué los juegos de Lucasfilm eran tan populares en Inglaterra. "Por entonces no creo que distinguiera entre juegos ingleses y americanos. Eran todo juegos en un gran contenedor en mi cabeza. Pero sí que había significativas diferencias culturales. No sé si es justo decir que los juegos americanos obedecían a intereses empresariales, yo creo que había mucho de mercado orientado por los desarrolladores. Al final todo se reduce a la estética, pero no estoy seguro de por qué los juegos de Lucasfilm tenían una que impactaba tanto en Reino Unido. Nosotros diseñábamos lo que nos resultaba natural."

A lo largo de 1987, la elevada cantidad de juegos de C64 que llegaba a las tiendas se suavizó comparado con el febril ritmo de los dos años anteriores, pero la calidad de los mejores juegos de 1987 permanecía. Un ejemplo clásico es el revolucionario *Maniac Mansion*, acerca de cuyo impacto su propio desarrollador se muestra humilde. "Simplemente nos divertíamos haciendo un juego e intentando que no nos despidieran. ▶

EL ARTISTA GRÁFICO

Paul 'Dokk' Docherty nos cuenta sus recuerdos con los gráficos del C64.



¿Cómo fue tu primer encuentro con el C64, y cuáles fueron tus impresiones?
Me regalaron uno en Navidad de 1983. El mejor momento, porque en 1984 llegó aquella oleada de juegos cuidadísimos. *Dropzone* me voló la cabeza, *Wanted: Monty Mole* de Tony Crowther también. Los juegos de The Taskset tenían un gran equilibrio entre pulcritud y mecánica. Y luego Epyx y Lucasfilm hicieron juegos realmente especiales y de gran calidad, y todo despegó.

¿Por qué crees que la mayor parte de los grafistas preferían la baja resolución?
No era un problema de conteo de píxeles, sino de color. El C64 tenía una paleta única, que había que explotar. En modo multi-color, tenías cuatro colores por cada celda de píxeles de 8×8, en oposición a solo un color de fondo por cada 8×8 en alta resolución. Y la mayoría de los dueños de un C64 no querían que sus juegos parecieran de Spectrum.

¿Cómo era diseñar gráficos para C64 comparado con tu trabajo con otros ordenadores?
En C64 trabajaba exclusivamente con Paint Magic usando un joystick; la siguiente generación de plataformas ya venían con ratón. Pero las limitaciones técnicas del C64 eran interesantes, una vez que aprendías a sortearlas. Dar el salto al Amiga fue un auténtico shock, porque todas esas limitaciones desaparecieron.

¿Qué sentiste cuando pasaste a hacer gráficos para juegos de C64?
Ya estaba trabajando en plataformas de 16 bits por entonces, y me pidieron que hiciera la pantalla de carga de *Exile* en C64. Sabía que esa sería la última oportunidad que tendría de hacer algo con Paint Magic, así que intenté hacer algo especial.

¿Qué piensas cuando miras atrás, a todos esos juegos para los que hiciste gráficos en C64?
No creo que sea ninguna exageración si digo que el C64 cambió mi vida. Descubrir todos esos juegos, unirme a Compunet, empezar con Paint Magic, encontrar trabajo creando pantallas de carga, ir a ferias de Commodore, trabajar para Firebird y más tarde mudarme a Londres para seguir trabajando como grafista de C64... No volví a ser la misma persona después de abrir aquel regalo de Navidad en 1983.

CLASSICS

OCEAN SOFTWARE

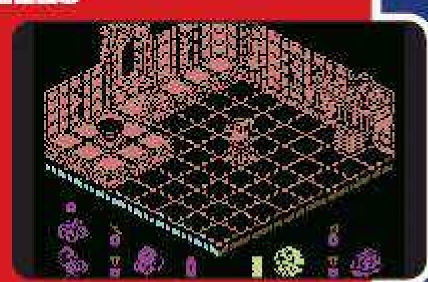
Expertos en licencias con ojo para los juegos originales.

WIZBALL



■ Aunque era especialista en licencias, Ocean también publicó grandes juegos originales para C64. Por ejemplo, *Wizball*, un peculiar título con una curva de aprendizaje completamente vertical. Esta obra maestra de Sensible Software arranca con un mago despojado de poderes y en busca de power-ups: ni siquiera puede controlar sus movimientos o llamar a su gato. Éste es esencial, porque solo él puede recoger los colores necesarios para salvar a su amo de los grises habitantes del mundo de *Wizball*, a través de una mecánica innovadora y trepidante.

HEAD OVER HEELS



■ Ultimate fueron pioneros de las aventuras arcade isométricas, pero Jon Ritman y Bernie Drummond llevaron el concepto a nuevas alturas. El tópico dice que el Commodore 64 era demasiado tosco para una conversión de *Knight Lore*, pero *Head Over Heels* demuestra lo contrario. Combinando un terreno de juego deliciosamente ornamentado y personajes estrafalarios con una mecánica inventiva dedicada a la surreal búsqueda de un tesoro, *Head Over Heels* hace honor a su reputación como uno de los grandes de C64.

BATMAN THE MOVIE



■ El tercer juego de *Batman* para C64 de Ocean -también el más lucrativo- estaba basado en la popular interpretación del Caballero Oscuro de Tim Burton a finales de los ochenta. Siguiendo una plantilla que la compañía estrenó en *Platoon*, Ocean escogió secuencias clave de la película y las adaptó en niveles distintos y secuenciales. Confluyen así en el juego diversos géneros en cinco desafiantes niveles que incluyen puzles, plataformas y conducción de los vehículos de la película, el Batmobile y el Batwing.

THE UNTOUCHABLES



■ Aunque *Los Intocables* era una película de acción, sus secuencias de acción no eran demasiado convenientes para una adaptación en C64. Ocean se impuso al problema reimaginando los mejores momentos de la película con desafíos jugables. Así, hay un juego de plataformas ambientado en un almacén, un encuentro en la estación de ferrocarril al estilo *Gauntlet*, una redada en la frontera a lo *Operation Wolf*, un tiroteo en un callejón y diversos enfrentamientos entre Eliot Ness y Al Capone. El resultado es un juego coherente y memorable.





Ni una vez nos paramos a pensar en que aquello que hacíamos desataría todo un nuevo género. No puedes planear la innovación: simplemente sucede y a menudo viene de gente que no tiene ni idea de lo que está haciendo. Es fácil echar la vista atrás y ver la importancia de *Maniac Mansion*, pero por entonces solo era un juego."

En 1988 el flujo de grandes juegos de C64 descendió significativamente, pero el rival más cercano del Commodore 64 recibió aún menos títulos, como recuerda Jaz Rignall. "El Spectrum estaba en claro descenso. Había habido una gran cantidad de títulos fabulosos de Spectrum, pero los programadores ya no sabían qué hacer con él." Steve Turner de Graftgold piensa que el hardware dedicado del C64 prolongó sus posibilidades. "El C64 estaba adelantado a su tiempo comparado con el Spectrum. El Spectrum pertenecía a otra era, aunque compitieran uno con otro. El Spectrum no tenía apenas sonido, ni chips de sprites... de hecho, no tenía ningún chip gráfico." *Last Ninja 2* de System 3 apareció en ambas máquinas en 1988, pero su jefe Mark Cale confirma que la compañía estaba dedicada al C64. "Quizás el Spectrum no recibió el mismo amor que le dimos al C64. Los desarrolladores estaban reticentes a sumergirse en otros sistemas porque llevaba mucho tiempo. Preferían permanecer con un sistema que conocían a fondo, así que nos enfocamos en el C64."

Pero mientras seguían apareciendo juegos originales de C64 a lo largo de 1988, el mercado cambiaba dramáticamente. El diseñador Ron Gilbert reflexiona sobre la situación. "Me encantaba el C64, pero para cuando salieron *Maniac Mansion* y *Zak McKracken*, al menos en Estados Unidos, el C64 estaba siendo rápidamente derrotado por los PC. Dar el salto no fue duro: queríamos que la gente jugara a nuestros juegos. Pero al pasarme al PC acabé echando de menos muchas cosas del hardware de C64, como los sprites y el chip SID: era mucho mejor que el horrible speaker del PC."

> **"Al pasar a PC, eché de menos cosas del hardware de C64, como los sprites y el chip SID"**
> Ron Gilbert

Jaz Rignall, editor de *C&VG* a finales de 1988, recuerda cambios en los juegos por entonces. "El mercado se devaluó. Me sorprendió cómo relanzamientos y recopilatorios copaban las listas, pero no lo hacían juegos de precio completo."

Las opciones para los desarrolladores de juegos de C64 a precio completo frente a la fiera oposición de los títulos de series medias eran escasas, como admite el dueño de Graftgold Steve Turner. "Era imposible competir con las series medias. Andrew Hewson quería que hiciéramos solo juegos baratos. Nos decía: 'Los venderé a 1,99 libras, y recibiréis 10 peniques por copia. Venderé cientos de miles.' Yo pensaba: 'Incluso aunque vendas cientos de miles, solo voy a sacar diez mil libras. ¿Cuánto tiempo me puedo permitir trabajar en un juego a cambio de eso?' Para mí estaba forzando a la industria a ir cuesta abajo, con mucho software barato del que había que distinguirse. Había que invertir más tiempo y dinero, y nadie iba a hacerlo con juegos de C64."

Para finales de 1988, el número de desarrolladores produciendo juegos a precio completo para C64 había descendido dramáticamente. Steve Turner, de Graftgold, todavía apoyaba el sistema, pero porque la decisión ya no estaba en sus manos. "Firmamos un acuerdo con Telecomsoft en el que nos comprometíamos a producir un número determinado de juegos en doble formato. Querían al menos Spectrum y C64, lo que nos ató a esas máquinas mucho tiempo. *Soldier Of Fortune* apenas tuvo promoción. La versión de C64 era de John Cumming, y lo sacó adelante solo. *Intensity* fue el último juego de Andrew Braybrook en C64. Telecomsoft vino con *Rainbow Islands*; Gary Foreman hizo la versión de C64, y fue un gran trabajo. *Bushido* fue uno de los últimos; con ése intentamos cumplir nuestro contrato. Pensé que causaría una gran impresión, pero su lanzamiento se retrasó. Para cuando salió, *Zzap!64* estaba reseñando juegos de Amiga, y ya no podías impresionar a nadie con los gráficos de C64. Pero



Virgin vio *Rainbow Islands*, y eso es lo que nos metió en *Ivan Stewart's Super Off Road*." System 3 sacó una buena cantidad de juegos muy bien recibidos entre 1988 y 1991 sin caer en las series medias. Mark Cale explica cómo. "Continuamos explotando el C64 mientras era fuerte. No se trataba solo del C64; tenías la consola C64GS y otras iteraciones. La relación que teníamos con Commodore era excepcional, muchos de nuestros productos se vendían en pack con el hardware. No necesitábamos caer en los precios económicos porque lo que vendíamos se basaba en la calidad."

Pocos juegos realmente revolucionarios aparecieron durante 1992 y 1993, y uno de ellos fue *Mayhem In Monsterland, la declaración de amor al sistema de* John y Steve Rowlands. "Adorábamos el C64," explica John, "y ser capaces de exprimirlo de forma innovadora era estupendo, pero era algo que solo se podía hacer al final de su ciclo. No se podía hacer con juegos de presupuesto medio o títulos basados en propiedades ajenas. Nuestros juegos eran cien por cien nuestros, éramos creadores, no empresarios."

Commodore se declaró en bancarrota en abril de 1994, concluyendo el ciclo comercial de C64. Los desarrolladores mainstream, como los hermanos Rowlands, empezaron a plantearse qué hacer. "Habíamos empezado a desarrollar nada más acabar de estudiar, pero cuando maduramos nos dimos cuenta que el negocio tenía que crecer. Consideramos seriamente hacer una secuela de *Mayhem In Monsterland*, pero en poco tiempo nos dimos cuenta que había llegado el tiempo de cambiar."

El editor Jaz Rignall hace una aproximación al pasado y presente del C64. "Es una máquina brillante, aún hoy." El grafista Paul Docherty coincide plenamente. "Aún arranco el emulador de C64 para jugar a los títulos de Jeff Minter: *Iridis Alpha* es una chifladura, y *Hunter's Moon* de Martin Walker es increíblemente relajante." Pero la última palabra de este 35 aniversario la tiene el aclamado programador Andrew Braybrook. "Aún hay una comunidad independiente creando juegos hoy, en 2017. El C64 era una gran máquina, está claro." ★



EL EDITOR DE REVISTAS

El editor de Zzap!64 Jaz Rignall acerca del ascenso y caida del C64



¿Dirías que la existencia de *Zzap!64* motivó a los desarrolladores más complacientes?
Obviamente no había demasiadas revistas de C64, así que se nos leía bastante. Me gustaría pensar que inspiramos a los programadores a que usaran su imaginación y produjeran juegos interesantes. Tuvimos la suerte de aparecer en el momento justo. La Navidad de 1984 fue cuando el C64 empezó a despegar. A lo largo de 1985, se empezó a producir software muy interesante.

¿Había muchos juegos de C64 que salieran antes del lanzamiento de *Zzap* o después de que te fueras que habrías puntuado alto?
Había muchos antes de llegar a *Zzap*. *Boulder Dash* siempre me gustó, sigue siendo uno de mis preferidos de todos los tiempos. *Ancipital*, *Spy Vs Spy*, hay un montón en realidad, juegos que salieron en torno a la Navidad de 1984 que me encantan. Después de irme, me centré más en juegos de consola y Amiga.

¿Dejaste *Zzap* debido a la caída de popularidad del C64?
Dejé la revista porque estaba un poco harto de la editorial, Newsfield. Había mucho drama y politiqueo, y estaba un poco harto. También querían que *Zzap* cubriera juegos de Amiga, y obviamente, las consolas estaban empezando a ser muy interesantes. No estaba exactamente aburrido del C64, pero quería escribir de cosas que me interesaran. *C&VG* me dio esa oportunidad.

¿Cómo explicas la escena de juegos de bajo precio?
Las revistas estaban regalando juegos de precio completo, y eso influyó en los consumidores. Había buenos juegos a precio completo, pero el mercado rebosaba relanzamientos y recopilaciones. Se hizo muy difícil vender un juego a precio completo cuando podías gastar un par de libras en una reedición buena.

¿Qué teorías tienes para explicar la larga vida del C64?
Era muy robusto, gráficamente muy bueno y con un asombroso chip de sonido. Llevó algo de tiempo que la gente exprimiera hasta la última de sus posibilidades: el C64 tenía muchos secretos por descubrir. Técnicamente era una máquina asombrosa que fue llevada a sus límites por programadores ambiciosos que generaron juegos revolucionarios.



» [C64] *Microprose Soccer* usaba una innovadora perspectiva cenital que no se había visto en juegos de fútbol doméstico hasta entonces.
» [C64] *Turrican*, de Manfred Trenz, es un seminal run-and-gun sencillamente brillante.

HOVER RIFT



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** EPYX
» **DESARROLLADOR:** LUCASFILM GAMES
» **AÑO:** 1985
» **PLATAFORMA:** ATARI 8-BIT, VARIAS
» **GÉNERO:** ESTRATEGIA

Mucho se ha escrito sobre el Crash del 1983: bancarrotas, enormes pérdidas financieras y el cierre de un montón de compañías. Pero quizás, de lo que menos se ha hablado es del coste humano del colapso y, en particular, la retirada masiva de desarrolladores. Con anterioridad al Crash, Noah Falstein estaba trabajando en la industria arcade, pero los acontecimientos estaban a punto de marcar un cambio en su carrera. "Estaba trabajando en Williams Electronics en Chicago, en un juego arcade llamado *Sinistar*", recuerda Noah. "Tenía una amiga que estaba trabajando en una compañía de la competencia y escuchó que Lucasfilm estaba organizando un estudio de videojuegos. Les contactó y me mencionó como referencia. Así que recibí una llamada y di buenas referencias sobre ella, pero finalmente no la contrataron. Tres meses después Williams tuvo un contratiempo, la industria estaba sufriendo un colapso, por lo que empecé a buscar trabajo. Pensé 'bueno, no hay nada de malo en ver si todavía estaban buscando gente', y resultó que sí. Eso es lo que me trajo a Lucasfilm. *Rescue On Fractalus* y *Ballblazer*, sus dos primeros juegos, estaban prácticamente terminados. Me quedé alucinado con su calidad y en particular del mundo de 3D de *Rescue*. Me impresionó aquella tecnología y pensé que sería interesante llevarla un paso más allá".



» [Atari 8-bit] Se necesita un bombardeo preciso para derribar un platillo enemigo sin destruir un valioso casco.

Tras analizar *Rescue on Fractalus*, Noah concluyó que para llevar las cosas un paso más allá, la acción aérea del juego necesitaría ser un poco más terrenal. "Mientras sobrevolabas los paisajes, daba la sensación de que habían sido generados aleatoriamente. Pensé que si pudiésemos hacer un juego que te hiciera moverte más despacio, sobre el suelo, podrías apreciar el hecho de que el paisaje tenía continuidad. Siempre he disfrutado con los juegos de acción militar y hacer algo con tanques parecía una buena idea. Requería unas pocas modificaciones para hacerlo funcional a nivel terrenal, pero nada demasiado complicado".

Habiendo adaptado los paisajes de *Rescue* para la conducción en lugar de para el vuelo, lo siguiente

Mientras le hacían una entrevista de trabajo en Lucasfilm Games, Noah Falstein descubrió Rescue On Fractalus y alucinó con él. Rory Milne averigua cómo Noah hizo pisar tierra a Rescue con su continuación, Koronis Rift.

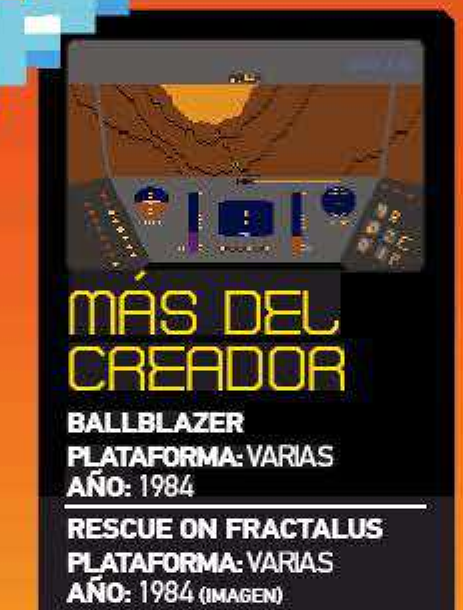
que planeó Noah fue el núcleo del gameplay de su proyecto, un proceso basado tanto en la imaginación como en la inspiración. "Fue principalmente original. Que yo sepa, fue el primer juego que tenía la idea de derrotar enemigos y recoger sus armas y objetos y hacerte más fuerte a medida que avanzabas. Pero también me inspiré en unos cuántos juegos. Recuerdo que *Star Raiders* me impresionó mucho. Era también un lector voraz de libros de ciencia ficción en aquella época. Recuerdo la serie *Bolo*, de Keith Laumer, sobre gigantescos tanques cibernéticos: eso fue parte de mi inspiración para el gameplay. La idea de que el juego transcurriera en un cementerio abandonado de tecnología alienígena fue, en parte, inspirado por la película *Planeta Prohibido*".

Además de escribir sus ideas en un documento de diseño, Noah bautizó el proyecto como *Alien Tanknology*, aunque lo cambió pronto, así como buena parte del diseño inicial. "Originalmente era un concepto mucho más genérico, y pulimos el mundo y la narrativa. Era un bromista, así que *Alien Tanknology* me pareció gracioso, pero no así al resto del equipo de Lucasfilm. Había hecho un juego en el instituto llamado *Koronis Strike*, que era un 'asteroid mining game', así que propuse *Koronis Rift* y gustó más. Sonaba un poco al tipo de lugar que podría existir en el universo *Star Wars* y también recordaba a *Fractalus*".

Además de por el nombre, *Koronis Rift* también recordaba a *Fractalus* en muchos de los niveles de ambos juegos dado que ambos juegos dependían de gráficos fractales, como recuerda Noah. "La forma en la que funcionaban los fractales era que había 16x16 o 32x32 puntos, cada uno de los cuales era de un bit que mostraba una altitud. Los fractales se encargaban de crear todas las extrapolaciones entre aquellos puntos: cada cima y cada valle. Debido a que esas grietas eran simples bitmaps, los hice como archivos de texto. Los usaba para deletrear y ver qué aspecto tenían cuando conducías a su lado. Empecé con algunos laberintos sencillos que se hacían gradualmente más complejos en los niveles más altos. Pero muchas veces era cuestión de ensayo



» [Atari 8-bit] Los láser sobrevuelan Koronis mientras la nave se involucra en un tiroteo con un platillo.



MÁS DEL CREADOR

BALLBLAZER
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1984

RESCUE ON FRACTALUS
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1984 (IMAGEN)

THE EIDOLON
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1985



▶ y error. Era difícil visualizar cómo sería conducir por el paisaje hasta que lo veías funcionando en pantalla. Teníamos que hacerlo a ciegas y entonces ensamblarlo, lo que nos podría llevar 10/15 minutos para montarlo y testearlo. Un proceso tedioso".

Mientras Noah creaba niveles para *Koronis Rift*, dos colegas diseñaban naves alienígenas llamadas 'hulks' y platillos para protegerlas además de a un droide llamado Psytek. "Los gráficos fueron hechos por un par de personas, así que cada uno tenía su estilo propio. Recuerdo que Psytek –nuestro robot animado– era una de las partes del código más costosas. Fue creado por Jim St. Louis; y fue una combinación de gráficos y trucos de programación. Como consecuencia, su aspecto fue bastante diferente de lo que hizo Gary Winnick para los platillos y lo demás. No creo que Gary hiciera muchos bocetos. Él bromeaba mucho sobre que lo que hizo fue "arte con ladrillos".

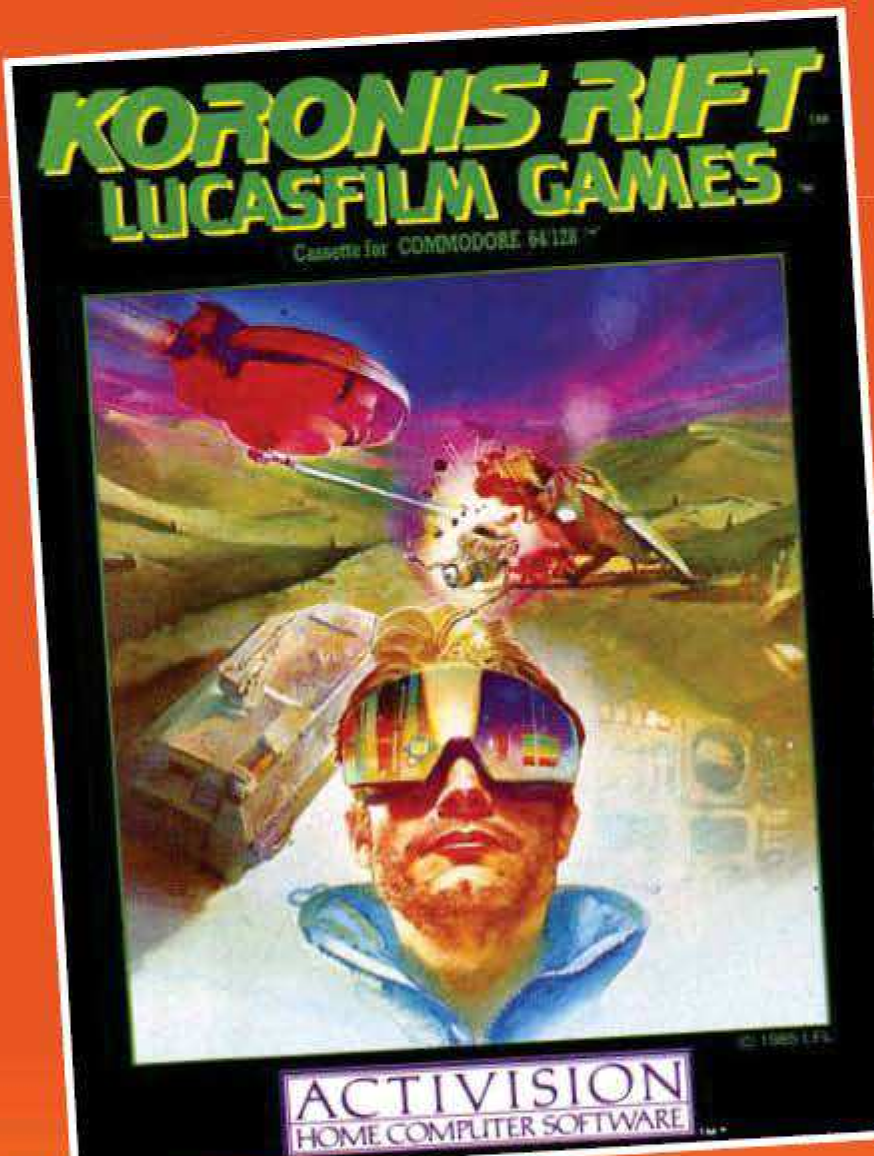
"No me gustaban los juegos que te forzaban a ir a los niveles uno, dos, tres, cuatro… "

Noah Falstein

Debido al hardware sobre el que corría *Koronis Rift*, la lucha contra los platillos y el uso del segundo robot, un bot diseñado para saquear naves, tenían que hacerse de manera secuencial más que simultánea, aunque explorar Koronis mientras luchabas contra los platillos era posible, aunque con truco. "La animación para tu robot y el platillo usaba el mismo sprite, así que tenía que ser o la una o la otra", dice Noah. "No queríamos que sacar al robot fuera una forma de dejar de lado al platillo. Navegar y disparar al mismo tiempo: eso variaba de una persona a otra. Algunos tenían predilección por recordar los paisajes y otras preferían utilizar el detector del radar para encontrar naves".

Además de los detectores de radares, Noah pobló el juego con un montón de power-ups, además de armas y escudos que se encontraban sobre las naves, activados a través del panel de control basado en iconos. "La idea de tener un panel de control limitado y tener que subirte a la nave para cambiar armas y escudos se inspiró en algunos juegos de rol de la época: lo de adquirir un montón de armas y escudos pero tener que volver a la ciudad para equiparte los mejores. Esperaba que el panel fuera intuitivo, pero *Koronis* fue el primer juego para ordenador que diseñé desde cero, así que el panel de control tenía sentido para mí, pero era confuso para otros".

Noah implementó un ingenioso sistema basado en códigos de colores basado en un juego de mesa de los 70. "La idea de tener colores como tipo de codificación para las armas y las defensas fue porque estaba programando en un Atari 800 y tenía 128 colores a la vez cuando 4 o 16 eran los estándar. Otra de las influencias fue un juego de mesa llamado *Sorcerer* que usaba un sistema de magia en el cual tenías magos que estaban asociados a ciertos colores (los colores parecidos eran fuertes y los colores opuestos eran débiles los unos contra los otros). Me pareció una idea simple y elegante que tenía la ventaja de ser circular: no había ningún arma o defensa que fuera la más poderosa".





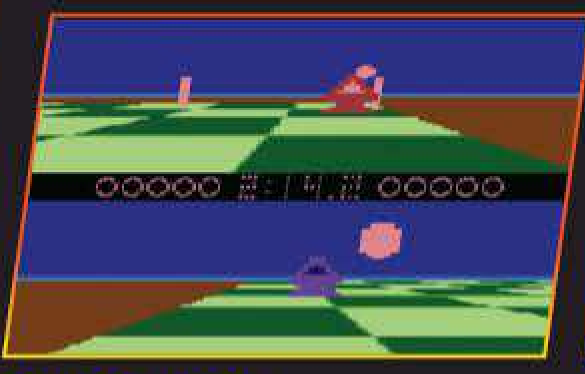
» [Atari 8-bit] El droide científico Psytek analiza un artefacto alienígena sobre los cielos del planeta Koronis.

Para seguir con la mecánica de estrategia de combate, Noah también dio forma al gameplay para crear algo más elaborado que un simple shooter. "La navegación por los parajes, aprendiendo los caminos y todo el resto de elementos parecían encajar bien con tener la posibilidad de realizar elecciones estratégicas sobre los asaltos y los tipos de armas a usar. No me gustaban los juegos que te forzaban a ir nivel a nivel y si te atascabas el juego se acababa. Quería dar la posibilidad de saltar un poco hacia delante con el consiguiente aumento de dificultad, aunque si avanzabas demasiado era esencialmente auto-limitante".

A pesar, o quizás precisamente debido a, el pasado de Noah en el diseño de juegos arcade, el diseñador creía firmemente que *Koronis* necesitaba un final, por

LEYENDAS DE LUCASFILM

Otras joyas de la división de videojuegos de George Lucas



BALLBLAZER

■ Un visión futurista, en primera persona, del fútbol uno contra uno. Se juega en vehículos a gran velocidad e incluye placajes y porterías en movimiento. Teniendo en cuenta su ritmo vertiginoso podría haber sido mareante, pero la cámara rota constantemente para enfocar la pelota, manteniendo el foco sobre la mecánica.



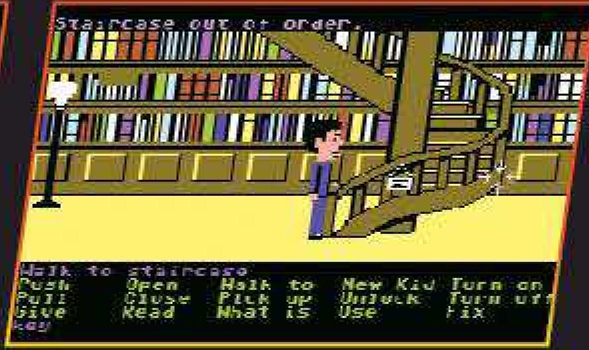
RESCUE ON FRACTALUS

■ Situado en un hostil mundo alienígena, *Fractalus* es, principalmente, una misión de rescate aéreo, pero también incluye una faceta shooter en distintos emplazamientos con platillos volantes. Gracias a George Lucas, también cuenta con horribles alienígenas disfrazados de pilotos humanos derribados.



THE EIDOLON

■ Aunque su sistema en primera persona reutiliza los fractales vistos en *Fractalus*, *Eidolon* es más "ciencia fantasía" que la ciencia ficción de su predecesor. El juego está lleno de armas coloridas y monstruos con tonos similares que esconden los diamantes necesarios para derrotar a los dragones.



MANIAC MANSION

■ Inspirado por su común aversión a escribir comandos en aventuras de texto, Ron Gilbert y Gary Winnic reinventaron el género con *Maniac Mansion*, el cual sustituyó la escritura de texto por comandos seleccionados con el cursor. Los puzles de *Maniac Mansion* eran tan satisfactorios como realmente divertidos de resolver.



» [Atari 8-bit] Koronis está bañado en un matiz magenta mientras los láseres de la nave apuntan a un platillo cercano.

lo que fijó el objetivo final de tener que subir los niveles necesarios para poder asaltar la base enemiga. "Tenía la sensación de que estaría bien construir algún tipo de clímax y darle un final real al juego, porque muchos de los juegos simplemente continúan haciéndose más y más difíciles. Además, *El Retorno del Jedi* había salido en 1983. La idea de tener el equivalente a una Estrella de la Muerte que destruir influyó también".

Después llegó un test interno mínimo, con Noah siendo la única persona que jugó a *Koronis Rift* hasta justo antes del lanzamiento, que el desarrollador recuerda como algo más exitoso fuera de EE.UU. que dentro. "Fue un éxito moderado. Nos maravillamos con el hecho de que nuestros juegos vendieron significantemente mejor en Europa que en EE.UU. Siempre nos frustró un poco no obtener mejores ventas en casa y no podíamos llegar a entender por qué no conectábamos con la gente. Las críticas eran bastante positivas y el boca a boca fue muy bueno".

Noah se lamenta de la recepción del juego en su lanzamiento pero está contento con la apreciación a largo plazo de *Koronis Rift*. "Si pudiera volver atrás y hacer cambios, incluso con las capacidades de las máquinas de la época, hay pocas cosas que haría de manera diferente. Pero teniendo en cuenta los recursos y la experiencia que teníamos, estoy verdaderamente satisfecho de cómo salió todo. Me halaga bastante que esos primeros juegos en los que trabajé se sigan jugando. Es más, los está jugando gente que ni siquiera había nacido cuando salieron". ★

LAS CONVERSIONES

¿Superaron las otras versiones al original de Atari?



COMMODORE 64

■ Dado que C64 se convirtió en la casa de *Koronis*, no sorprendió que la adaptación de Ron Gilbert fuera una adaptación extremadamente precisa. Su desviación más evidente es que el planeta Koronis está representado por tonos grises en lugar de verdes, pero a modo de compensación, el port de Ron tiene efectos de sonido más chulos.



APPLE II

■ La otra conversión de Lucasfilm fue el port de Randy Farmer para Apple II, que es notablemente cercano al original dado el origen de su hardware. Las principales concesiones son un planeta Koronis en blanco y negro y efectos sonoros mínimos, pero las naves del juego son coloridas y veloces y compensan estos fallos menores.



ZX SPECTRUM

■ Lanzado dos años después del original de Lucasfilm, el *Koronis* de Spectrum se ve y suena tan bien como se podía esperar, dada su necesidad de evitar el choque de colores y las limitaciones de audio de un solo canal. El complicado control del juego es menos perdonable, pero afortunadamente la mecánica es fiel al original.



AMSTRAD CPC

■ Podrían haber calzado fácilmente un port directo de Spectrum, pero no. El *Koronis* de Amstrad emplea el modo multicolor del sistema y representa el planeta en unos tonos más atractivos que el original. El audio se mejoró notablemente y recreaba con precisión la jugabilidad diseñada por Noah.



MSX2

■ Una conversión decepcionante, ya que el MSX2 era capaz de plasmar imágenes a una resolución mucho mayor de lo que se vio aquí. De hecho, el *Koronis* de MSX2 tenía gráficos más cuadriculados que el original de Atari de 8 bits, y no mejoraba el audio. Sin embargo, reproducía perfectamente la mecánica del original.

TRS-80 COLOR COMPUTER

■ Sensaciones encontradas, aunque un buen esfuerzo en general. El *Koronis* de Coco era bonito, pero no logró recrear los escenarios con la suavidad del original. Y también fallaba en el sonido. Más allá de eso, reproduce con precisión la mecánica que hizo de *Koronis Rift* un clásico.



ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

■ *El sistema* point-and-click de Maniac Mansion fue reutilizado en *Zak McKracken*, el cual desplegaba una trama igual de delirante. El juego estaba protagonizado por un periodista que debían salvar el planeta de una conspiración alienígena para volver estúpida a la humanidad.



Super GAME BOY

Ya hemos hablado brevemente del periférico de Nintendo alguna vez, pero esta Game Boy encapsulada en un cartucho está tan llena de sorpresas que siempre es bueno repasarla, porque no sólo sirve para poner color al blanco y negro.

La Game Boy original es todo un icono del hardware. Creada por el mítico equipo R&D1 de Nintendo, este bloque soviético y gris es probablemente el mejor ejemplo del mantra que Gunpei Yokoi, creador también de las Game & Watch, hizo famoso: "Pensamiento lateral con tecnología madura." Esta filosofía describe la idea de usar tecnología obsoleta y barata de formas nuevas y sorprendentes, justamente en la línea de la creación de la propia Game Boy, así como el caso de su reconversión en un cartucho periférico para su hermana mayor, la Super Nintendo.

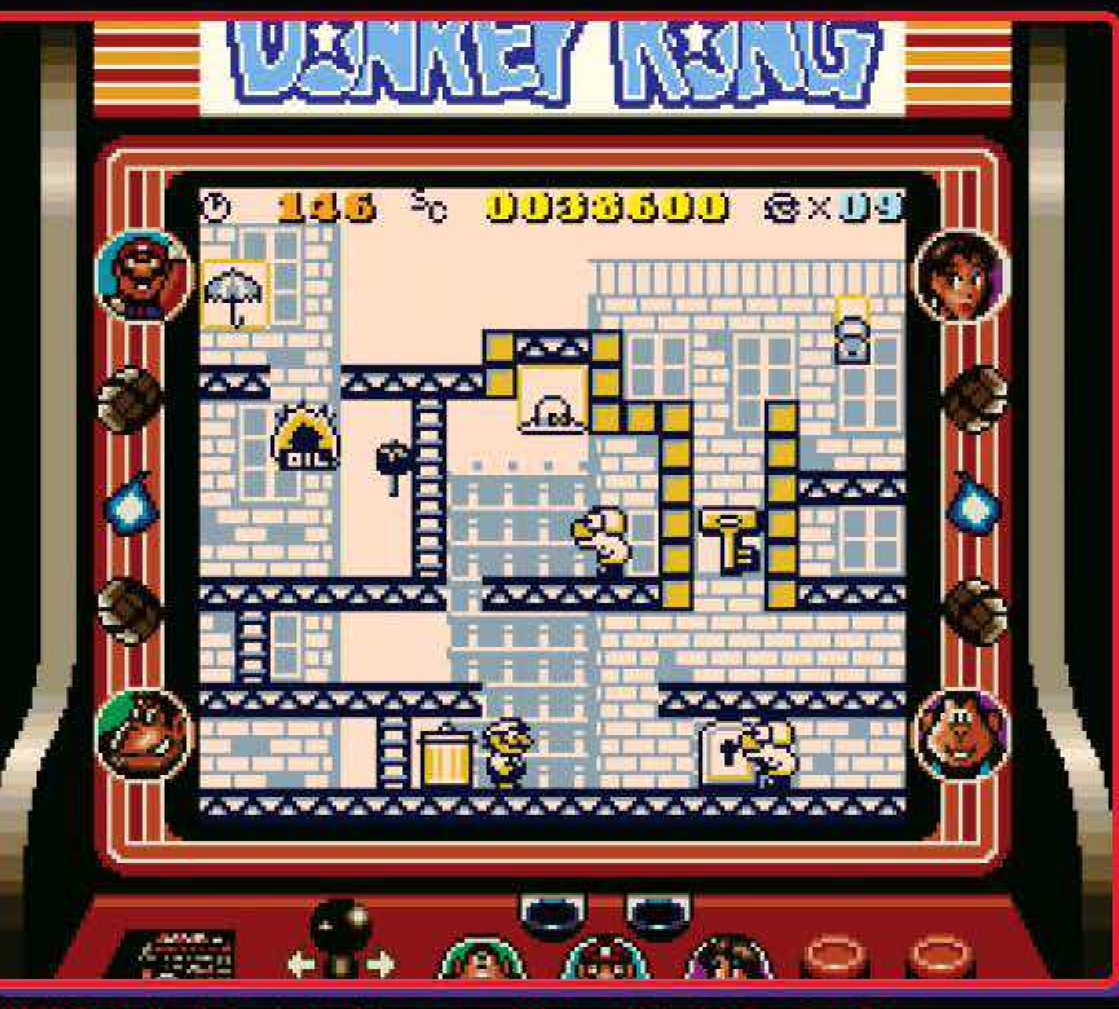
Para los que llevaban años disfrutando de la Game Boy, Super Game Boy no podía ser más seductor: un periférico de fácil uso para la Super Nintendo que permitía insertar directamente los cartuchos de Game Boy y mostrarlos en el televisor, introduciendo mejoras potenciales de audio, vídeo e, incluso, de juego en el proceso. Ya no hacía falta una iluminación suficiente para jugar a tus juegos monocromáticos favoritos. Ya era posible jugar a la que podría ser la mejor versión de *Tetris* en la pantalla grande, sin preocuparse, otra vez, de la vida útil de las pilas.

Desarrollado en asociación con el fabricante de periféricos Hori, el cartucho de la Super Game Boy contiene el mismo procesador Z80 que vertebraba a la portátil original (entre muchas otras consolas y arcade de la época), así como una ranura de cartuchos diseñada para contener los juegos de la Game Boy. Era prácticamente idéntica a la consola portátil original en todos los aspectos excepto un par de detalles: corría a una frecuencia ligeramente superior al utilizar el reloj de la Super Nintendo (algo notable en el audio, por ejemplo, que tiene un tono más elevado del normal) y eliminaba el puerto EXT del sistema, cerrando así la puerta a la conectividad multijugador entre Game Boys (o entre Super Game Boys, para el caso).

Tras arrancar el periférico con un juego en su ranura, la característica más obvia era la aparición de los marcos o bordes. Había nueve marcos disponibles e incluso la opción de dibujar uno propio con el mando o el ratón de la SNES. Posibilidad poco útil teniendo en cuenta la imposibilidad de guardar tu obra de arte, pero la guía del jugador oficial de la Super Game Boy tenía su punto: siempre quedaba la opción de conectar la Super Nintendo a un VHS y grabarlo en vídeo para la posteridad. Dejando a un lado los marcos por defecto, los desarrolladores también tenían la opción de crear diseños propios y específicos de su juego. Algunos juegos tenían marcos distintos en función del nivel en el que se jugaba, mientras otros como *Mario Picross* tenían una selección de marcos ocultos basados en los colores de las Game Boy Special Edition, seleccionables mediante combinaciones del pad direccional y el botón Start para saltarse la pantalla de inicio.



Los huevos de pascua basados en los marcos no terminarían aquí. La mayoría de



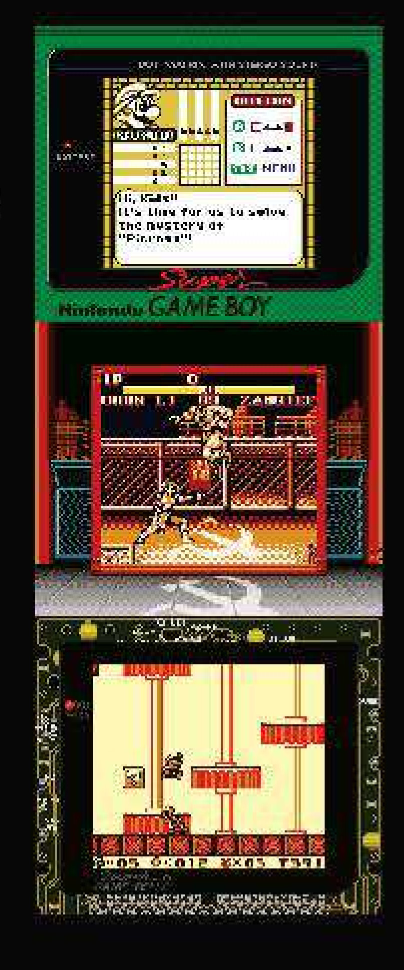
» [SNES] *Donkey Kong '94* fue el primer título que aprovechó las capacidades de la Super Game Boy.

"Tras arrancar el periférico [...] la característica más obvia era la aparición de los marcos o bordes."

La Super Game Boy apareció en varias formas, vamos a repasarlas

REVISIÓN REVISIÓN

los incluidos por defecto se animaban si se dejaba la consola inactiva. El marco del teatro, por ejemplo, mostraría a espectadores cayendo presa del sueño, con algunos sacando sus propias Game Boys para pasar el rato. Mientras tanto, un marco con una escena exterior mostraría el paso del día a la noche.



La variedad de paletas de colores era el otro punto fuerte de la Super Game Boy. Desde 1989, los propietarios de una Game Boy podían jugar a sus juegos en cualquier color, mientras fuese en tonos de verde (hasta que la pantalla mejorada de la Game Boy Pocket, en blanco y negro real, llegó en 1996). La competencia intentó, en vano, reclamar su superioridad a base de pantallas a todo color, pero sin éxito. No obstante, los aficionados llevaban años pidiendo una Game Boy en color. La Super Game Boy permitió, de alguna forma, que empezaran a saborear esa posibilidad, pudiendo jugar cualquier juego de Game Boy en tonalidades distintas. Era posible elegir entre algunas paletas predefinidas, desde los tonos verdes hasta el blanco y negro, o incluso colores rosados si querías que *Kirby's Dream Land* fuese más auténtico. Era posible personalizar los esquemas de colores, cambiando cada uno de los cuatro tonos a un color determinado, pero sin posibilidad de guardado los jugadores se veían obligados a escribir una contraseña para mantenerlo. Cargar ciertos juegos, como *Super Mario Land* o *Metroid II: Return Of Samus*, mostraba paletas preconfiguradas que soplaban un aliento de aire fresco a los lanzamientos antiguos. ▶



Super GAME BOY
(EUROPA/JAPÓN), 1994

■ Al igual que la Super Famicom japonesa y la Super Nintendo europea, el diseño original es redondeado y corre a una frecuencia ligeramente superior a la de la Game Boy original, debido a un problema con las velocidades de reloj. Se puede corregir el problema con una modificación en su circuitería.

Super GAME BOY
(AMÉRICA DEL NORTE), 1994

■ La versión americana es igual a la europea o japonesa en su interior (con el mismo problema de reloj), pero tiene una carcasa distinta, acorde a la estética de la Super Nintendo en dicha región. Se echa de menos algún detalle en su característico color púrpura, no obstante.

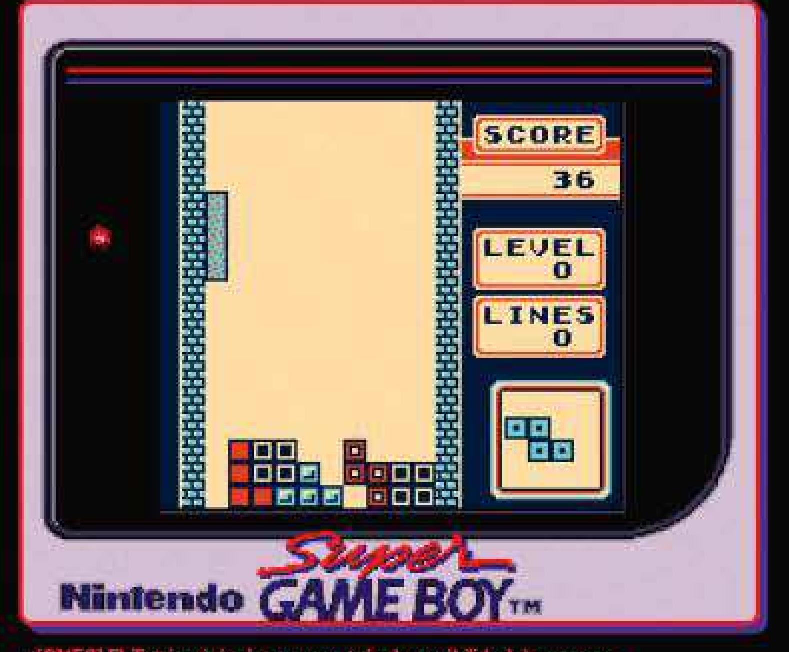
Super GAME BOY 2
(JAPÓN), 1998

■ Esta segunda versión no llegó nunca de forma oficial a Occidente, pero es una mejora notable: nuevos marcos y puerto para el cable link. Más relevante todavía es su corrección del problema de su frecuencia de funcionamiento. Es la versión definitiva para jugar a la Game Boy en la SNES, si puedes hacerte con uno.

Super GAME BOY

Pero las grandes diferencias se encontraban en los juegos que salieron después del lanzamiento de la Super Game Boy y que fueron específicamente diseñados para sacar partido a sus mejoras.

Donkey Kong '94 (también conocido simplemente como *Donkey Kong*) fue lo más parecido a una 'killer app' que la Super Game Boy podía mostrar. No tan sólo era una maravilla de juego por sí mismo, sino que también aprovechaba las capacidades de la Super Game Boy. Con un poco de habilidad era posible mostrar más de cuatro colores en pantalla, partiendo la pantalla en matrices más pequeñas y asignando paletas de colores distintas a esas zonas. Tenía un marco precioso que representaba, píxel a píxel, el mueble arcade original de *Donkey Kong*, e incluso disponía de pequeñas frases de voz sintetizada. Era la mejor forma de mostrar lo que podía hacer la Super Game Boy, pero por desgracia fue el único juego que de verdad hizo el esfuerzo.



» [SNES] El *Tetris* original no presentaba la posibilidad de marcos específicos pero no dejaba de ser igual de maravilloso.

Mientras el resto de juegos palidecía frente al ejemplo de *DK'94*, muchos desarrolladores intentaron implementar al menos algunas mejoras para los propietarios de una Super Game Boy. Algunos, como *Street Fighter II*, *Wario Blast* o *Killer Instinct* permitieron el juego multijugador utilizando varios mandos de SNES, compensando así la falta del puerto de conexión. En *Wario Blast*, de hecho, era posible hasta usar el multitap para jugar a cuatro, el mismo mínimo legal requerido para jugar a *Bomberman*. Aunque, pensándolo bien... ¿Qué motivos tendría uno para jugar a dichos juegos en una Super Game Boy en vez de a sus versiones originales de SNES? No tenemos ni idea.

El aspecto sonoro también tenía posibilidades de mejora, puesto que los juegos podían aprovechar las capacidades de la SNES para los efectos de sonido en 16-bit y la síntesis de voz, y un puñado de juegos, como *Animaniacs* y *Bichos*, lo aprovecharon para incluir completas bandas sonoras alternativas que podían aprovechar su anfitrión para mejorar notablemente su música. Por desgracia, como el resto de mejoras, fue infrautilizada, probablemente porque implicaba sacrificar parte de la capacidad del cartucho.

Pero la mayor proeza técnica conseguida con la Super Game Boy nació de algo mucho más simple. El port de *Space Invaders* de Taito era la mejor conversión posible en una pantalla de 160x144 píxeles, pero cuando se insertaba el cartucho en una Super Game Boy las posibilidades aumentaban. Al iniciar el juego daba dos opciones, siendo la primera una versión mejorada con más modos basados en la versión original, una versión en color e incluso una versión que emulaba las bandas de colorido celofán pegadas a ciertas revisiones del cabinet original.

La segunda opción se llamaba 'Arcade' y abría una pantalla de carga que correspondía a un juego completo de... Super Nintendo, empaquetado dentro del humilde cartucho de Game Boy. Con los mismos modos que la versión anterior, tenía uno adicional con el fondo a todo color. Por extraño que parezca, esta versión se lanzó por separado en 1997, añadiendo una opción multijugador. Es cierto que no son más que variaciones del mismo juego, pero la idea de tener un juego de SNES en un cartucho de Game Boy era brillante, aunque nunca más se repitiera.

El sistema siguió contando con apoyo aunque la Game Boy fuera decayendo en su época final, que habría sido mucho antes si no fuese por *Pokémon*. El éxito sin precedentes del juego dio una vida extra a la

Super GAME BOY COMMANDER

(JAPÓN), 1994

■ Lanzado en Japón con la Super Game Boy, este mando de Hori coge la estética de la parte inferior de una Game Boy y proporciona acceso directo a los menús del periférico. Como extra, es la única forma de activar los modos ocultos de 'slow' y 'mute' con la presión de un botón.

JUEGOS ESENCIALES

Títulos vitaminados que te hacían desear una Super Game Boy



DONKEY KONG '94

NINTENDO

■ El que empezaba como un fiel port del juego original de *Donkey Kong*, antes de convertirse en un juego de plataformas y puzle, fue el primer juego en aprovechar la Super Game Boy. Sigue siendo uno de los mejores ejemplos de su funcionamiento, con paletas mejoradas, efectos sonoros y un cabinet precioso.



SPACE INVADERS

TAITO

■ Aunque incluya varias versiones del shooter original de Taito, *Space Invaders* podría haber pasado desapercibido. No obstante, este inocuo cartucho estándar de Game Boy incluye una versión SNES de la compilación que puede ser cargada a través de la Super Game Boy; es el único juego que aprovecha la opción.



ANIMANIACS

KONAMI

■ Unos pocos juegos implementaron bandas sonoras alternativas al ser jugados en la Super Game Boy, y el port del juego de Mega Drive *Animaniacs* (Factor-5) es el que lo hace mejor. Su uso del chip de sonido de la Super Nintendo para imitar la banda sonora original en FM es digno de alabar.

» [SNES] *Kirby's Dream Land 2* fue uno de los múltiples juegos que aprovechaba los sonidos internos de la Super Game Boy.

portátil y, en consecuencia, Japón recibió una revisión de la Super Game Boy. Ahora en un color turquesa, con un LED de estado y puerto link, claramente debido a *Pokémon*, permitiendo intercambiar y batallar a través del cable link. Esta nueva versión corría los juegos a la velocidad correcta e incluyó una nueva selección de marcos sustituyendo los anteriores (que seguían disponibles introduciendo un código). Algunos juegos como *Tetris DX* mostraban un marco distinto en función de la versión de Super Game Boy a la que se conectaban pero, de nuevo, una función poco utilizada.

Por desgracia, esta versión final nunca salió de Japón. Hay rumores de que llegó a América en cantidades pequeñas pero no hay pruebas reales de que llegara a occidente.

Cuando llegó el momento del reemplazo de la Game Boy por su versión en Color, la Super Game Boy todavía seguía lejos de exprimir su potencial. Ningún desarrollador (ni Nintendo) se tomó la molestia de potenciar de verdad sus juegos de Game Boy más allá de marcos y paletas de colores. Pero la oportunidad que nos brindó de jugar a estos pequeños cartuchos en la pantalla grande fue razón suficiente para justificar su existencia. El resto, una guinda en el pastel. *

EL LEGADO DE SUPER GB

La Super Game Boy impactó en los periféricos siguientes

WIDE BOY/WIDE BOY 64 (NES/N64)

■ El estudio interno de Nintendo Intelligent Systems desarrolló varias herramientas de desarrollo que permitían ejecutar juegos de Game Boy en una NES (Wide Boy) y en Nintendo 64 (Wide Boy 64). La versión de N64 era capaz de reproducir también los juegos de Game Boy Color (e incluso los de GBA más tarde). Estos periféricos estaban pensados para los desarrolladores y la prensa, así que no se vendieron al público general.

GAME BOY PLAYER (GAMECUBE)

■ Este periférico encajaba perfectamente en la parte inferior de tu GameCube. No tenía tantas opciones como la Super Game Boy, pero al contener la circuitería de una Game Boy Advance en su interior permitía juegos de Game Boy Advance, Game Boy Color y Game Boy. Incluso era posible conectarlo con sistemas reales, gracias a su puerto EXT.

NINTENDO SWITCH

■ La última consola de Nintendo coge prestada la idea de la Super Game Boy de mover los juegos (o los cartuchos) entre una consola portátil y una de sobremesa, pero le da la vuelta al conseguir esa funcionalidad también a nivel de máquina. El resultado es una consola portátil que se puede jugar en cualquier lugar y también conectar a la TV.



WARIO BLAST

NINTENDO

■ Cuando se adaptó la versión japonesa de *Bomberman GB* a Occidente, Nintendo cedió *Wario* a Hudson Soft para su presentación. Con una Super Game Boy y un multitap, hasta cuatro amigos podían jugar a la vez en el clásico modo batalla incluido en el juego.



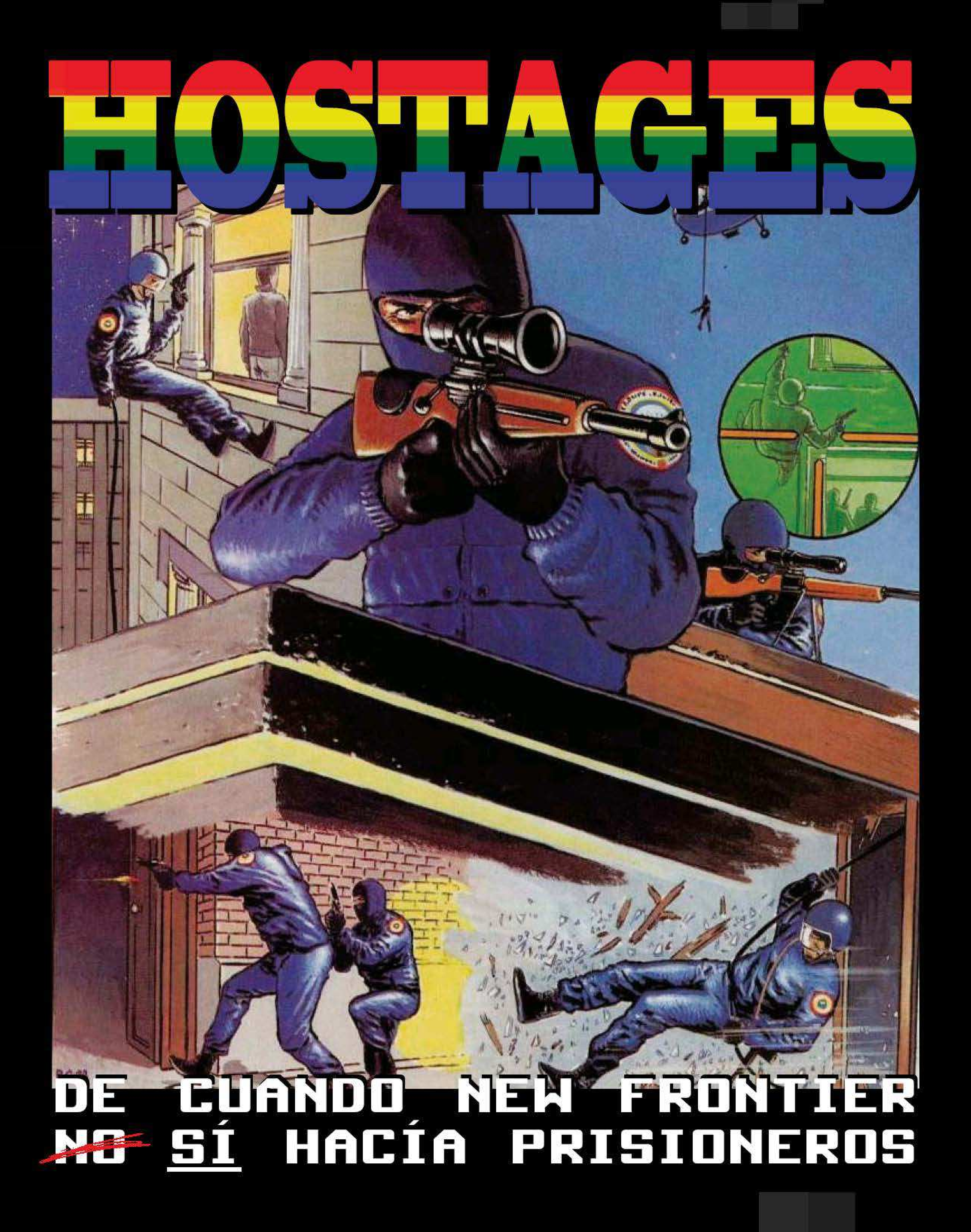
STREET FIGHTER II

CAPCOM

■ Este ambicioso, pero limitado, port del arcade no se puede comparar con sus versiones domésticas. Dicho esto, el uso de los marcos en Super Game Boy es realmente ingenioso, cogidos de la versión de Super Nintendo y distintos para cada personaje, que cambian en el momento de viajar hacia cada escenario.



HOSTAGES



DE CUANDO NEW FRONTIER ~~NO~~ SÍ HACÍA PRISIONEROS

La Edad de Oro del software español, época de la que tantas veces hemos hablado en Retro Gamer, aún esconde ciertos secretos más allá de las cuatro grandes compañías que todos conocemos, las conversiones monocromas o las leyendas de deportistas famosos que quedaron malditos tras patrocinar un videojuego. Para demostrarlo, en el presente artículo abordaremos la aventura vivida por tres chavales que traspasaron una nueva frontera: adaptar un título extranjero a ordenadores de 8 bits.

Por Jesús Relinque "Pedja"

La historia comienza a mediados de 1988. Un grupo de desarrolladores trabajaban en Barcelona, en la calle Francesc d'Aranda. El lugar era una especie de altillo anexo a una oficina que se dedicaba a algo que nada tenía que ver con los videojuegos. Isidro Gilabert 'Zydro' estaba a los mandos de la programación, mientras que Juanjo Frutos 'Fustor' creaba gráficos, apoyando a su vez en diversas labores de desarrollo. Alberto González 'McAlby' hacía las veces de compositor, grafista y programador; dicho de otro modo, era el hombre orquesta. Se hacían llamar New Frontier.

Los tres jóvenes coincidían en muchas cosas. Se morían por hacer videojuegos, se consideraban unos autodidactas y les gustaba desayunar dos donuts blancos, dos de chocolate y una Fanta de naranja de medio litro. La labor de desarrollar juegos en los 80 requería altas dosis de azúcar.

Lo primero que salió de sus teclas fue *Star Madness*, un juego muy sencillo de naves, programado en casa de Isidro, que nunca vio la luz. Luego llegaría *Timeout*, un arcade que salió a la venta bajo el sello de Zafiro. *Timeout* tenía buenas ideas, pero su jugabilidad fue fagocitada por un nivel de dificultad insufrible. Juanjo colaboró con Isidro en parte de los gráficos de *Timeout*.

Mientras tanto, Alberto se dedicó a diseñar un conjunto de gráficos para *Vengador*, un juego de lucha que pasaría a engrosar el limbo de los títulos inacabados. Luego, el equipo desarrolló varios juegos para la pistola Gunstick. Muchos de ellos no llegaron a publicarse. Entre ellos se encontraba *Shooting Range*, un título que tendría influencia sobre el desarrollo de *Bang!*, una recreativa que vería la luz en 1998, diez años más tarde, distribuida por Gaelco.

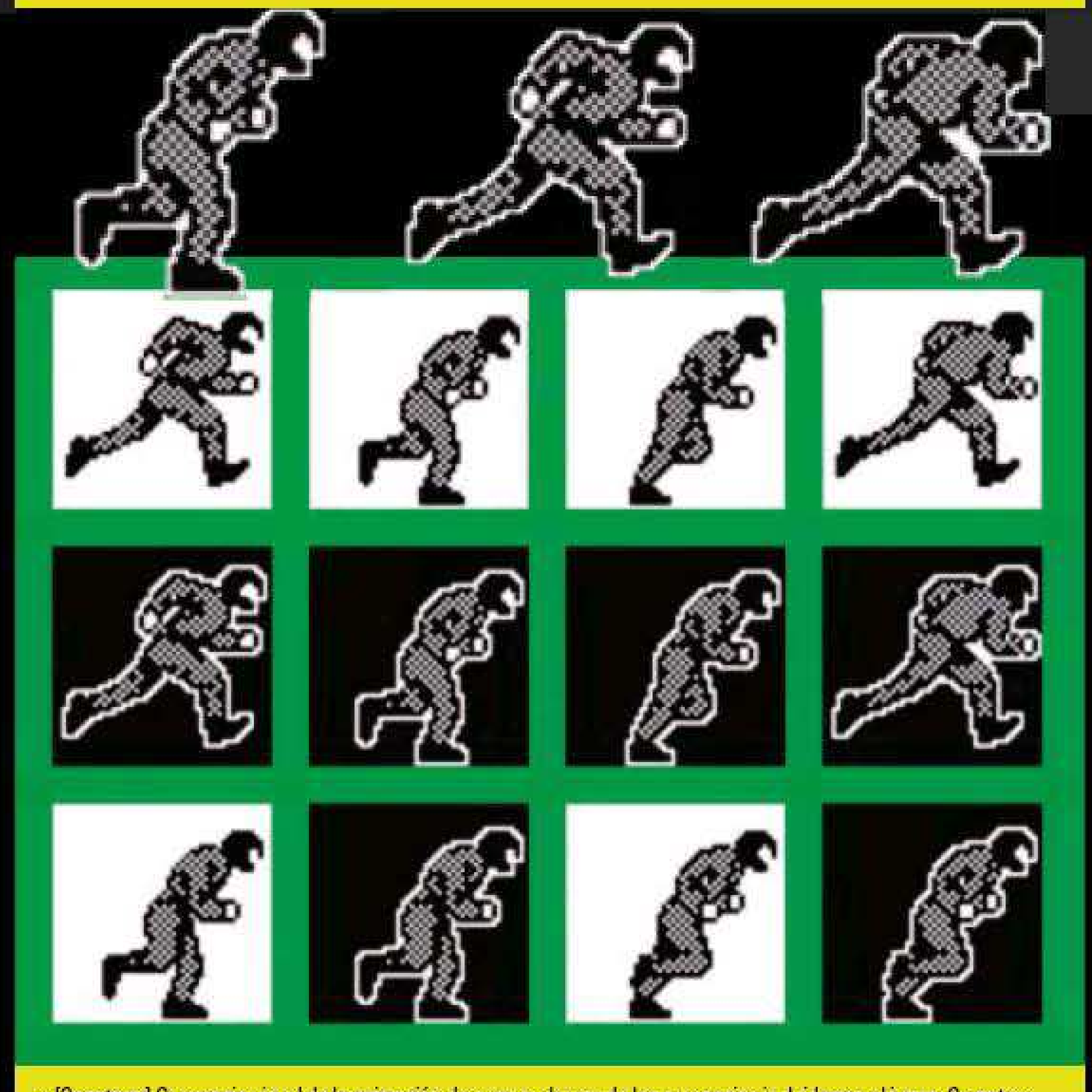
El tiempo volaba. Nuestros protagonistas comenzaron a colaborar con empresas de Madrid, realizando las versiones para MSX de juegos que estaban hechos originalmente en Spectrum, como *Altered Beast* (Activision) y *Continental Circus* (Virgin). Así transcurrieron los primeros pasos de New Frontier, con desilusiones y satisfacciones y, sobre todo, rezumantes de una enorme ilusión por crear videojuegos. Sin embargo, el gran pelotazo aún estaba por llegar.

DESDE FRANCIA CON AMOR

El punto de inflexión se produjo gracias a cierto viaje a tierras francesas. Es Gilabert quien lo relata: "Un día, Carlos Martín decidió que había que coger el coche e irse a Lyon. Carlos era lo más parecido a un comercial que había en el equipo. También tenía pasión por ser parte de una empresa de videojuegos. Lo intentó en el pasado y no le salió bien, pero oyó hablar de ese pequeño equipo estaba haciendo cosas muy interesantes y quiso ser parte de ello. Así, Carlos tenía claro que si ese equipo podía salir adelante no sería viajando a 600 km hacia el suroeste (Madrid), sino que el futuro estaba a unos 600 km hacia el noreste (Lyon). Preguntó a los programadores qué podía enseñar a Infogrames. Yo contesté que nuestra especialidad era hacer conversiones, y Carlos le pidió que le diera alguna



» El músico Alberto González nos cedió esta foto de archivo en la que se muestra una colección de disquetes de 3 pulgadas con material de la época de New Frontier.



» [Spectrum] Secuencia visual de la animación de carrera de uno de los personajes incluidos en el juego. Se nota a la legua el mimo puesto en este apartado.



» [ZX Spectrum] Captura de pantalla del editor de mapeo de gráficos utilizado por Juanjo Frutos y el resto del equipo de New Frontier para *Hostages*.



» [ZX Spectrum] Espectacular composición de pantalla en la que el jugador maneja el punto de mira de un francotirador mientras vigila lo que ocurre tras los cristales del edificio.



» [ZX Spectrum] La fase culminante del juego traslada al jugador a una perspectiva en tercera persona. Ese que veis con cara de pringao es un prisionero al que debemos rescatar, propinas incluidas.

conversión. Le di un par de cintas con conversiones a MSX, y Carlos cogió el coche y desapareció dos días. A la vuelta nos contó todo lo que les había explicado a los de Infogrames, incluyendo el dato de que su equipo era experto en hacer conversiones. En Infogrames no tenían ningún MSX... ¡De hecho, no sabían qué leches era aquello del MSX! Debido a eso, no pudo enseñarles lo que hacíamos. En 1988 no existía Internet, las BBS funcionaban a 1200 baudios y llamar a Francia era carísimo. Sin embargo, Carlos habló un par de horas con los de Infogrames, y fue tan convincente que volvió con un encargo".

El encargo era, básicamente, una propuesta para realizar la conversión de *Hostages* para Spectrum y Amstrad. Era un videojuego programado para Atari ST y Amiga. "Carlos trajo unos diskettes de 3 ½ y fuimos corriendo a comprar ambos ordenadores para ver el juego. Y lo cierto es que era impresionante. No tenía nada que ver con lo que habíamos hecho hasta entonces" confiesa Gilabert. Sin embargo, no les tembló el pulso. Sin dilación, Isidro comenzó la programación mientras que Juanjo dibujaba decorados y Alberto pintaba personajes a la vez que componía la música. En un par de semanas tenían un mapa de juego terminado, correspondiente a la primera fase. En dicho nivel, el personaje protagonista ya caminaba por el escenario. Días después, el personaje aprendió a saltar, dar volteretas y esconderse en las puertas esquivando los focos que amenazaban con descubrir su presencia. La música sonaba junto con los FX, entre los que se incluía una digitalización de voz que exclamaba 'Go!'. Estaban más cerca de superar el reto más serio con el que se habían topado en sus jóvenes carreras.

"Enviamos a Infogrames por correo una cinta con esa primera demo. Creo que habían pasado apenas tres semanas después de que volviera Carlos de su primer viaje. Y pocos días después, llegó un fax con el contrato y nos llamaron para oficializar el encargo que cambió las vidas de estos tres chavales y sembró la semilla de lo que sería la empresa más longeva y una de las más prolíficas del desarrollo de videojuegos en España" sentencia Gilabert, dando a entender la absoluta relevancia del proyecto *Hostages* para ellos.

RESCATE EN TRES ACTOS

Hostages se dividía en tres fases bien diferenciadas. En la primera, el comando de élite de francotiradores -Delta, Echo y Mike- debía recorrer un tramo amplio hasta alcanzar un lugar seguro mientras se desplazaban, uno por uno, al son del scroll lateral de pantalla. Las animaciones de cuerpo a tierra, volteretas o de ocultación en el interior de ventanas y puertas, con el objeto de ponerse a salvo de los múltiples focos de luz que lo asolaban, resultaban sobresalientes. González, que realizó todos los sprites, decidió dibujar los personajes en dos partes. "Al rehacer los gráficos los elaboré a mi manera, animando el torso por un lado y las piernas por otro. La idea era dotar de mayor número de imágenes a las piernas y reducir las de la parte superior para compensar. Así, el movimiento quedaba más suave", apunta.

Sin embargo, el colorido del nivel era monocromo. Gilabert lo explica así: "En esa fase decidimos no usar atributos y hacer la zona de juego en dos colores, azul oscuro y negro. El Spectrum sólo tenía siete colores entre los que elegir y el tamaño del mapa era muy grande. Hicimos una herramienta que nos ayudó a construirlo". Juanjo Frutos participó en la elaboración de dicha herramienta, elaborando un módulo que denominó 'monador'. "Te decía cuantas piezas diferentes había en el mapa y su tamaño en memoria. De esa forma podía aprovechar al máximo cada pieza", comenta el grafista.

En el segundo nivel, la perspectiva cambiaría; lo mollar, jugablemente hablando, se llevaba a cabo dentro de un círculo que emula lo que sería el punto de mira de cada uno de nuestros francotiradores. El objetivo consistía en recorrer pacientemente

el edificio hasta localizar y neutralizar a los enemigos que aparecen fugazmente tras las ventanas. Era perfectamente factible liarla parda y cargarse a un policía o un rehén. Las siluetas de los tres perfiles eran distintas: los polis llevaban un arma y los prisioneros eran más orondos, ya que, tal y como nos dijo González, "todo el mundo sabe que los ejecutivos son más gorditos que los criminales".

La tercera y última fase se llevaba a cabo en el interior de la embajada, justo después de que el equipo de comandos formado por Hotel, Tango y Bravo aterrizara en helicóptero en la azotea y llevara a cabo una sesión de rápel desde dicho punto. Aquí, la acción se desarrollaba a pantallazos, alternando primera y tercera persona. El aspecto visual luce, por fin, a todo color. "Esta fase era totalmente diferente al resto. Juanjo hizo un trabajo fantástico con los atributos en los fondos, y yo me las ingenié para hacer lo propio con los sprites. Fue complicado encontrar las proporciones adecuadas para ajustar los personajes a los atributos, pero ahora, con la perspectiva del tiempo, estoy contento con el resultado final" comenta Alberto González.

En esta fase, el jugador se desplazaba por las distintas plantas del edificio con ayuda de un pequeño mapa, fulminando a los secuestradores y liberando, al fin, a los prisioneros, a los que había que conducir a una habitación segura tras limpiar el camino de enemigos. Según el rendimiento de nuestra partida, un periódico calificaría la operación de rescate de heroica, o, si todo había ido mal, abriría con un titular de sucesos que informase del desastre llevado a cabo por nuestro equipo.

MÚSICA, MAESTRO.

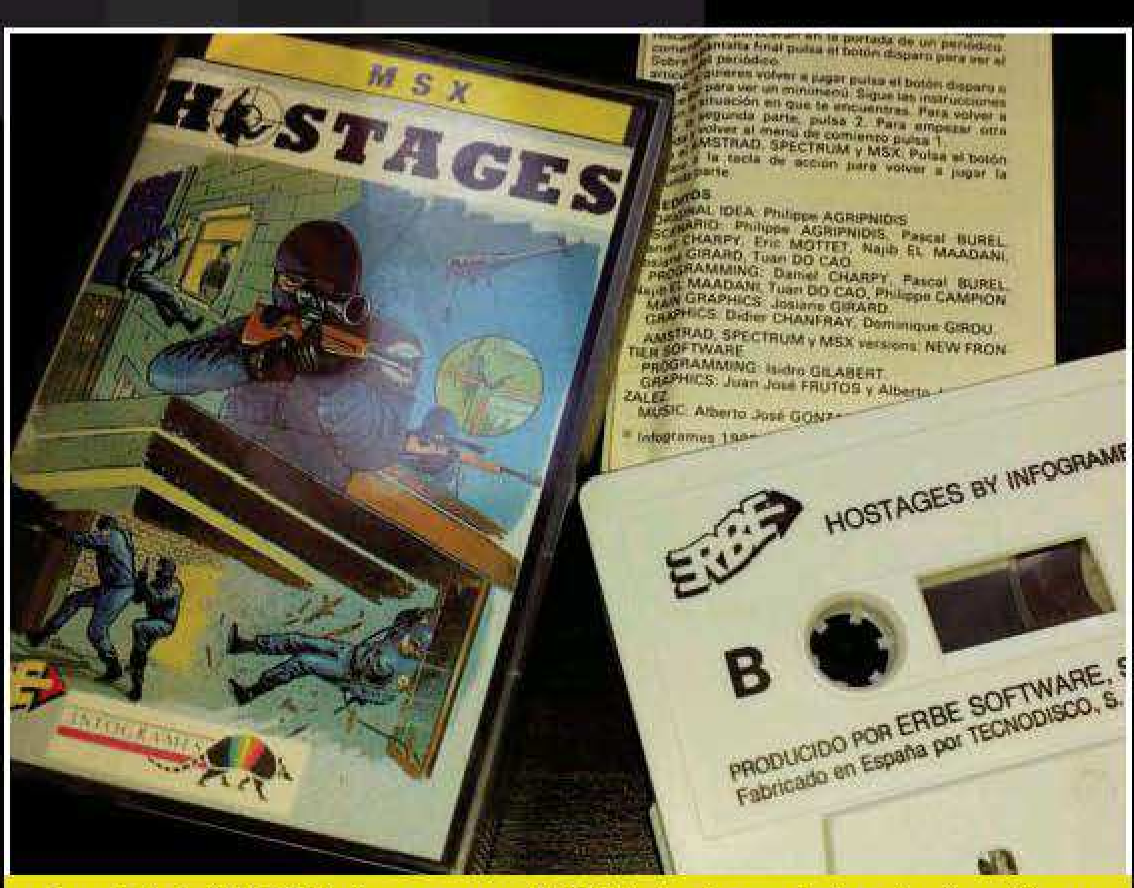
Alberto González tuvo que realizar una ardua tarea a la hora de componer las melodías. Ingenió un artilugio a partir de un walkman al que llamó 'Albyficador', con el objetivo de poder hacer música con auriculares y no dar la brasa a sus compañeros con el sonido del monitor.

"Los cortes de la banda sonora fueron picados directamente en el código fuente de la rutina de música. Esto era extremadamente tedioso y consistía en introducir a mano las notas y los comandos de las articulaciones como texto en la rutina, mandar al ordenador para escuchar el resultado y corregir. Así, en bucle, horas o días. Lo curioso es que este sistema no se alejaba demasiado del que utilizaban otros músicos/programadores de la época. Antaño, las cosas eran mucho más laboriosas de hacer", asegura González, que aunque no sabía solfeo, utilizaría su buena memoria para aprenderse al detalle todas las canciones del *Hostages* de Amiga. Una vez que las retuvo en su cabeza, procedió a transcribirlas con altas dosis de imaginación, ya que no le quedó más remedio que salvar las distancias lógicas que existían entre los chips de sonido del sistema origen y del ordenador destino.

ABRIENDO FRONTERAS

New Frontier lo bordó con *Hostages*, que finalmente apareció en el mercado en 1990 tanto en Spectrum como Amstrad CPC y MSX, pero su buena labor no se detuvo ahí. El grupo de programación continuó elaborando títulos de calidad, ya fuera realizando conversiones para ordenadores 8 bits encargadas por Infogrames, tales como *The Light Corridor* (1991), *Mystical* (1991) y *North & South* (1991), o mediante diversas colaboraciones con empresas como Dro Soft (*Mortadelo y Filemón: Safari Callejero* para PC y PCW) o Zafiro (*El Equipo A*, *Sootland* y *Starlife*).

En 1992 comenzaría una nueva vida para la empresa. New Frontier se refundó como Bit Managers y se atrevió a desafiar los circuitos de la Game Boy, la archifamosa portátil de Nintendo. Pero eso será otra historia. Hasta entonces, me consta que hay unos cuantos prisioneros aguardando a que alguien los rescate. Deben estar impacientes, puesto que llevan más de veinticinco años atrapados dentro de la embajada. *

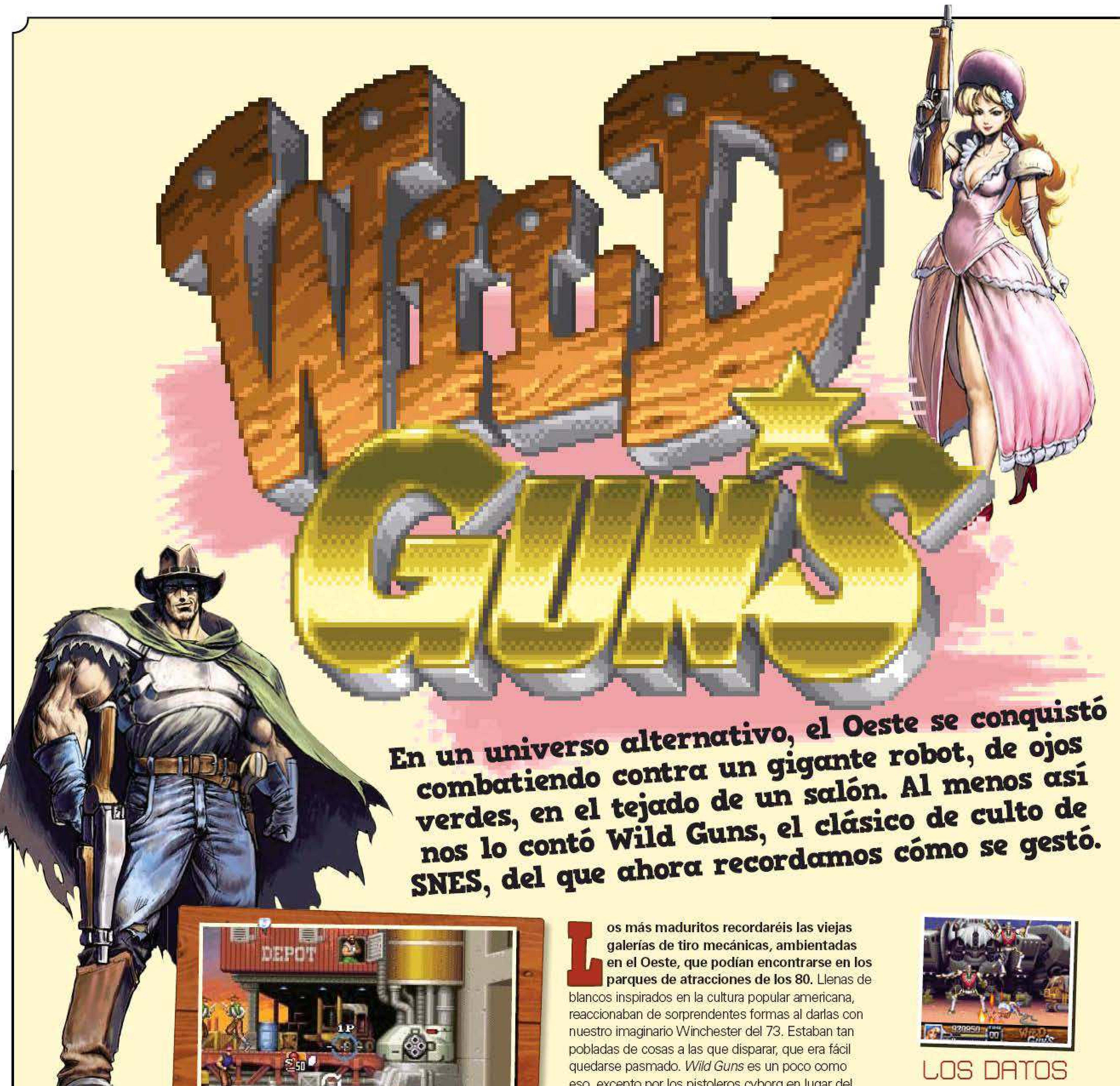


» Fotografía de la edición ERBE de *Hostages* en su versión MSX. La cinta de casete funciona a las mil maravillas en 2017 a pesar de que hayan transcurrido más de 25 años desde su lanzamiento.


» [ZX Spectrum] La conversión de New Frontier estaba tan cuidada que llegaron a incluir una secuencia animada de introducción. El uso de la paleta de colores era ejemplar.



» [MSX] La primera fase de *Hostages*, reproducida en un Sony Hit-Bit en la actualidad. Que la paleta monocroma no os nuble el juicio: es un juego muy notable.



En un universo alternativo, el Oeste se conquistó combatiendo contra un gigante robot, de ojos verdes, en el tejado de un salón. Al menos así nos lo contó Wild Guns, el clásico de culto de SNES, del que ahora recordamos cómo se gestó.

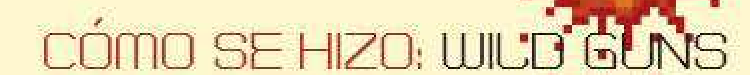
» [SNES] El comienzo del nivel del almacén de munición. Hay mucha dinamita volando por aquí...

Los más maduritos recordaréis las viejas galerías de tiro mecánicas, ambientadas en el Oeste, que podían encontrarse en los parques de atracciones de los 80. Llenas de blancos inspirados en la cultura popular americana, reaccionaban de sorprendentes formas al darlas con nuestro imaginario Winchester del 73. Estaban tan pobladas de cosas a las que disparar, que era fácil quedarse pasmado. *Wild Guns* es un poco como eso, excepto por los pistoleros cyborg en lugar del tío Zeke en su mecedora con una jarra de alcohol destilado. Ambientado en un Salvaje Oeste steampunk alternativo, con rótulos de neón y grandes jefes mecha, es un juego de pistola sin pistolas, que evoca a shooters arcade como *Cabal* o *Blood Bros.* Arropado con unos impresionantes gráficos al estilo anime y un imaginativo diseño de jefes y personajes, el juego nos presenta a Clint, un canoso cazarrecompensas, y Annie, una valiente chica de saloon, quienes se enfrentan a hordas de cowboys metálicos para acabar con la banda que asesinó a los padres de Annie. Y, por nuestros muertos, que es el mejor juego de este tipo en Super Nintendo, y por ende, en otras plataforma.

Wild Guns fue desarrollado por el estudio japonés Natsume, conocidos en Occidente por ser el editor

LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** NATSUME/TITUS (EUROPA)
- » **DESARROLLADOR:** NATSUME
- » **LANZAMIENTO:** 1994
- » **PLATAFORMA:** SNES
- » **GÉNERO:** ACCIÓN





» [SNES] El saloon del juego es el hogar de los forajidos, la escoria... y los camareros cyborg.

WILD GUNS RELOADED

El remaster de Wild Guns de Natsume pilló por sorpresa a muchos cuando se anunció para PlayStation 4 a principios de año pasado, pero demostró ser muy atractivo cuando se enseñó en el E3 y otros eventos posteriores de 2016. A todos los efectos y propósitos, es el mismo juego de SNES que recordarán los afortunados que lo jugaron en su día, pero ha sido completamente revisado para sistemas HD panorámicos, con detalle mejorado (evidente sobre todo en el renderizado y la animación de los jefes) y una banda sonora completamente remezclada. También se han añadido dos nuevos personajes, Bullet "el dachshund", con un colega dron volador, y Doris, una señora lanzadora de granadas, que ofrecen un estilo de juego muy distinto de Clint y Annie, los personajes originales. El juego también soporta cooperativo local para hasta cuatro jugadores. E, incluso mejor, *Wild Guns Reloaded* incluye dos niveles nuevos sacados de ideas del juego original que el equipo no pudo implementar en su día, como una base subterránea y un espectacular asalto a una flota de acorazados aéreos. También hay un nuevo arma láser, muy divertida de usar. Por desgracia, no hay multijugador online (que se echa en falta) y, a diferencia de Norteamérica, no ha habido edición física para Europa, resultando algo caros los 29,99 euros que cuesta la descarga. Dicho esto, no deja de resultar una ganga comparado con lo que piden hoy día por la versión de SNES.

"Sentíamos que el juego no sería lo suficientemente llamativo sólo con la ambientación en el Oeste"

Toshiyasu Miyabe

de la serie de RPG agrícola *Harvest Moon*. El grueso del proyecto fue creado por un pequeño equipo de tres personas, el diseñador de juego y artista gráfico Shunichi Taniguchi, el programador Toshiyasu Miyabe y el músico y diseñador de sonido Hiroyuki Iwatsuki. Fue el resultado de una petición de Natsume, que pedía un juego original que pudiera hacerse rápido y sin gran coste. El tiempo de desarrolllo del juego fueron cinco meses, un plazo sorprendentemente corto.

"En aquella época, a Taniguchi-san le gustaba el arcade *Dynamite Duke* y yo era un gran fan de *Blood Bros*. [con similar temática del Oeste]," recuerda Miyabe. "Así que pensamos en hacer un juego de disparo pseudo-3D similar. Como era un juego de disparo con armas, la ambientación del Salvaje Oeste surgió de forma natural. También sentíamos que el juego no sería lo suficientemente llamativo sólo con la ambientación en el Oeste, por eso añadimos elementos sci-fi." Añadir toques futuristas, inspirados en parte por el manga *Cobra*, convirtió a *Wild Guns* en algo único, como un cruce entre el viejo show de la tele *The Wild Wild West* y el anime *La Batalla de los Planetas*. Añade una banda sonora épica al estilo Morricone, con un riff descaradamente "agenciado" de *El Bueno, El Feo y el Malo*, y es justo decir que el equipo dio con algo bastante especial.

Wild Guns se lanzó cerca del final de la vida de SNES. Debutó en Japón en 1994, un año más tarde en Norteamérica, y llegó a las tiendas europeas en 1996. Cuando el trabajo comenzó, el trío acababa de terminar la actualización del *The Ninja Warriors* de Taito para SNES, y estaban encantados de seguir en la plataforma, a pesar de que una nueva generación de máquinas, entre ellas PlayStation, estaba empezando. "Teníamos experiencia trabajando en SNES, y todo, el entorno de desarrollo y las herramientas, estaba preparado," explica Miyabe. "En realidad queríamos tratar de dominar el desarrollo en SNES más que desperdiciar recursos aprendiendo un nuevo sistema."

Gran parte del tiempo de desarrollo se dedicó a afinar los controles. Los personajes jugables, Clint y Annie, fueron bautizados tras una sugerencia de la oficina americana de Natsume, sin duda inspirados por la legendaria tiradora Annie Oakley y cierto actor conocido. En origen, el punto de mira de cada personaje estaba bloqueado horizontalmente, y sólo se podía mover arriba y abajo, mientras que el avatar en pantalla se movía a



» [SNES] ¡Boom! Eso te enseñará...





» [SNES] Para entrar en la mina de oro tendrás que abatir a este estiloso robot pistolero con sombrero Stetson. Y él... volverá.



» Una pieza original de arte conceptual de Clint y Annie.

▶ izquierda y derecha. Jugar así era difícil, por lo que el manejo se cambió, permitiendo un control independiente del puntero en relación a Clint o Annie. "Dar con un buen método de control usando los botones de SNES fue duro," admite Miyabe. Pero el resultado fue un sistema flexible, que sólo usaba tres botones, y permitía a Clint y Annie saltar y rodar para salir del peligro, disparar, tirar el lazo y congelar a los enemigos (con pulsar dos veces el botón de disparo) o limpiar la pantalla tirando un cartucho de dinamita La dinámica del lazo resultó ser particularmente útil a la hora de jugar en cooperativo, ya que permitía que un jugador "atontara" a los enemigos, y jefes, mientras que el otro concentraba en ellos toda su munición.

Debido a la profundidad del efecto pseudo-3D, a veces era difícil determinar la localización precisa de las balas enemigas, por lo que el equipo incluyó el bocadillo emergente "¡look out!" (¡atento!) para ayudar a los jugadores a ubicar mejor de dónde venía el fuego enemigo. "Siempre teníamos en mente como evitar muertes no razonables o injustas, y la respuesta fue añadir la señal que permite al jugador saber que una bala va hacia su personaje," explica Miyabe. "Fuimos capaces de crear este equilibrio en el juego, pero, a la vez, creó algunos complejos bugs que nos llevó tiempo solucionar."

Uno de los muchos puntos brillantes del juego es que casi todo lo dibujado con ese bello arte pixelado puede ser destruido o, al menos, visiblemente agujereado con nuestras balas. Esto incluye la mayoría de los fondos, donde las botellas se rompen, los letreros se despedazan, los barriles se hacen añicos, y más. "Los escenarios destructibles fueron complicados, pero lo que realmente nos lo puso difícil fue el hecho de que teníamos que crear [todos] los gráficos "destrozados" a mano," explica Miyabe.

JEFAZOS



MECHA GIGANTE

■ Este robot armado viene equipado con una gigantesca Gatling gun y un lanzamisiles en el hombro, lo que quiere decir que no debes enfadarle. Su punto débil está en la cabeza, así que dale ahí hasta que reviente para ir al bar a por un bourbon para celebrarlo.



TANQUE DEL DESIERTO

■ Probablemente el jefe más impresionante del juego, visualmente hablando. Esta monstruosidad con ocho ruedas cuenta con ejes rotatorios, torreta y un lanzallamas que inunda la pantalla con fuego. Y tú armado sólo con un revolver y un sombrerito azul...



CANGREJO GUARDIÁN

■ Por su árido clima, es un tanto sorprendente encontrar un cangrejo en el centro de Nevada, pero... ¡Eh! Es una especie de Smaug crustaciesco, que guarda los tesoros del nivel de la mina de oro, al que le gusta congelarte antes de machacarte con sus pinzas.


» [SNES] Esta escueta "galería de tiro" salta como un nivel bonus en la versión japonesa. También está disponible como minijuego.

"Pero queríamos darle a los jugadores una excitante sensación al jugar, así como la catarsis de destrozar variados objetos. Y también, dado que los niveles no tienen scroll en ninguna dirección, nos concentramos en cómo incrementaríamos la jugabilidad utilizando sólo una pantalla. Y para incrementar la sensación de Salvaje Oeste, añadimos el efecto del halo de calor. ¡Se me ocurrió esta idea tras ver *RoboCop 3*!"

Para el equipo era importante que *Wild Guns* fuera un título disfrutable en modo cooperativo para dos, y de hecho, es uno de sus aspectos más divertidos. No hay nada mejor que tumbar a un enorme robot en mitad de Arizona con un colega. "Nuestra principal meta era sorprender al jugador, y enfatizamos el tamaño de los jefes y sus rutinas de ataque," dice Miyabe. Se puso cuidado en asegurar que la lucha contra cada jefe final era desafiante pero justa, y que los objetivos y los puntos débiles eran fácilmente visibles, destacados con indicadores parpadeantes cuando les dábamos. *Wild Guns* incluso hace más fácil practicar el nivel y jefe que quieras permitiendo elegir el orden en que superas las cuatro áreas centrales del juego, entre las que se cuentan una mina de oro, una fábrica de munición y un tren blindado en movimiento.

Como se lanzó cerca del final de la vida de SNES, *Wild Guns* no causó un gran impacto en su momento, a pesar de las críticas positivas alabando sus gráficos, sonido y jugabilidad. Pero, en retrospectiva, por derecho se ha ganado el título de clásico de culto, con copias cambiando de manos en eBay por sumas muy altas, algo que no ha escapado a Miyabe."Sí," se ríe, "hemos visto que se ha estado vendiendo en Japón por más de 100,000 yenes [unos 760 euros], y, claro, ¡cada uno de nosotros tiene una copia!"

"Hemos visto que en Japón se ha estado vendiendo por más de 100.000 yenes"

Toshiyasu Miyabe

Por suerte, hay varias formas más de jugar con *Wild Guns* hoy día, y sorprendentemente, aguanta el tipo más de 20 años después, manteniendo su divertida jugabilidad. Se siente tan atemporal como Gene Wilder en *Sillas de Montar Calientes*. El juego se lanzó en la Consola Virtual de Nintendo Wii en 2010, la de Wii U en 2014, y más recientemente una versión remasterizada, *Wild Guns Reloaded* se lanzó en PS4. Desde el pasado julio está disponible en PC, vía Steam. Esta nueva versión cuenta con gráficos HD panorámicos mejorados, manteniendo su jugabilidad y los niveles del original junto con dos nuevos personajes, modo para cuatro jugadores simultáneos, y dos niveles bonus inspirados por ideas que no pasaron el corte en SNES.

"Cuando iniciamos el desarrollo de *Wild Guns Reloaded*, estábamos ansiosos por ver cómo encajaría en el mercado actual un juego con aspecto retro" dice Miyabe sobre el proyecto que reunió al trío original para reiniciar *Wild Guns* para las audiencias actuales. "Echando la vista atrás sobre lo que hemos creado, sentimos que la misma esencia y el núcleo de la diversión estaba ahí, incluso después de 22 años." Y sobre porqué el juego ha sido lanzado como una exclusiva de PS4, Miyabe explica: "Al empezar, teníamos en mente la consola en la que queríamos lanzar el juego, y como ha sido hecho sólo por nosotros tres, nos centramos en una plataforma."

Los nuevos personajes en *Wild Guns Reloaded* son claramente distintos de Clint y Annie, que eran muy parecidos a la hora de jugar salvo porque uno de ellos llevaba vestido. Bullet es un pequeño perro salchicha con un dron volador, mientras que Doris es una señora que confía en las granadas explosivas. "Terminar a Doris y Bullet fue muy difícil, pero siempre tuvimos en mente hacer que estos personajes tuvieran una jugabilidad distinta a la de Clint y Annie," dice Miyabe.

Fiel a sus raíces en SNES, el equipo estaba interesado en extender la influencia retro a otras áreas del remaster. "Cuando hicimos la nueva música, en realidad empezamos a hacer las canciones usando la fuente de sonido de SNES," revela, "y luego la arreglamos como hicimos con el resto de la música."

Le comentamos a Miyabe que, a pesar de su falta de popularidad cuando se lanzó, parece que su juego por fin está siendo reconocido entre los fans del retro por su inimitable atractivo. "Bueno, en primer lugar, gracias por el cumplido," contesta. "Nosotros sentimos que hay fans "hardcore" del juego, pero, siendo francos, ninguno de los tres creemos que sea tan popular!" Podríamos decir lo mismo del film *Hasta que llegó su hora*. Y eso es estupendo. *


» [SNES] "Annie are you okay? Are you okay Annie?"



ROBOT CÍCLOPE

■ Este terrorífico droide de ojos vidriosos aparece al final del nivel del almacén de munición y tiene gran habilidad para congelarte en el sitio antes de salpimentarte con balas, si no tienes cuidado. Por suerte, el cristal a prueba de golpes no ha llegado al Salvaje Oeste.



TREN BLINDADO

■ Este nivel de *Wild Guns* es uno de nuestros favoritos, ya que debes correr por el tejado de chirriantes carruajes, acabando con los enemigos en unas inexplicables vías en paralelo. Este jefe es muy *Star Wars*: se parece al Sandcrawler, salvo porque es un tren.



EL JEFE DE LA BANDA KID

■ El jefe final es el cabecilla de la familia Kid que mató a los padres de Annie, y nos recuerda un poco al Dr Loveless de *Wild Wild West*, ya que vive en algo como un robot gigante/nave. Acaba con sus secuaces y las torretas, y luego céntrate en él. La venganza es tuya.

CÓMO SE HIZO

STARCRAFT

Fue el juego que consolidó Blizzard como desarrollador de renombre. Adam Barnes nos descubre cómo este magistral RTS ha llegado a ser el título de culto que es hoy en día.

Es innegable el impacto que *StarCraft* ha tenido en la industria del videojuego. Tanto si fuiste uno de los que usó la estrategia del "ataque temprano (rush)" con los Zerg, lo jugaste años más tarde, o ni tan solo has visto una captura de pantalla del juego, hay algo certero: conoces este juego. *StarCraft* es un juego que se ha convertido en sinónimo de RTS y, en un momento en el que los desarrolladores todavía estaban tratando de averiguar exactamente qué se podía hacer con el género, fue un título motivador que ayudó a establecer muchas de las mecánicas que se esperaban de la estrategia en tiempo real. Incluso ahora, muchos de los juegos que se estrenan le deben crédito al RTS de ciencia ficción de Blizzard, y tal vez sería prudente asumir -con retrospectiva - que la desarrolladora tuvo esta intención todo el tiempo. Aquí estaba una empresa en ascenso haciéndose un nombre: *Warcraft* se había lanzado al mercado, su secuela más importante iba a estrenarse, e incluso *Diablo* estaba de camino. Pero Blizzard todavía era una empresa pequeña trabajando con un presupuesto que les permitiera mantener sus puertas abiertas; no tenía los recursos que tiene a día de hoy y seguramente con *StarCraft* no pretendían que eso cambiara en absoluto.

"Acabábamos de terminar *Warcraft II*", recuerda Patrick Wyatt, uno de los programadores clave de *StarCraft*, "e inmediatamente después hubo un deseo de seguir con la franquicia y buscar un modo de pagar los salarios de los que todavía trabajaban. La idea era que algunas personas comenzarían otro proyecto mientras que otras, que no formaban parte de la dirección de *Warcraft II*, iban a convertirse en los que liderarían *StarCraft*. Este fue concebido como una especie de expansión, y así es como lo describimos internamente... excepto por que iba a ser un paquete de expansión independiente. Así que no reinventaría todo, y estaría acabado en 12 meses". Esto fue en 1995, con un lanzamiento planeado para 1996; una fecha que el juego no cumpliría.

El tema de la ciencia ficción en el juego se pensó desde el principio, dice Patrick, explicando que, con la fantasía ya cubierta con dos lanzamientos de *Warcraft*, ahora era el momento de algo distinto. Con el enorme éxito de *Command & Conquer* gracias a su configuración militar moderna, estaba claro que había una opción para Blizzard desde el principio, por lo que inicialmente 'Orcos en el espacio' fue ▶

» [PC] El primer *StarCraft* era algo más que una versión con colores chillones de *Warcraft* en el espacio: 'Orcos en el espacio', en esencia.



Facciones de StarCraft

Los principales actores en la guerra por la galaxia





Protoss

■ Si los Terrans son los representantes de todo lo que la raza humana suele representar en un juego, entonces los Protoss son su binario opuesto. Son tan guerreros como los Terrans, pero son estoicos y firmes en sus caminos. Siglos atrás fueron el blanco de los Xel'naga - considerados esencialmente creadores de planetas y a menudo de razas que residen en ellos - quienes quisieron ayudar a crear una raza con "pureza de forma". Esto llevó a los Protoss a obtener poderosas habilidades psiónicas.

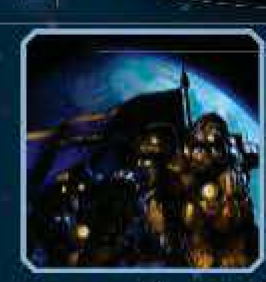






Terrans

■ Aunque nunca se mencionan como tales, esta es la raza humana clásica de *StarCraft*. Descendientes de los seres humanos que intentaron colonizar el universo, los Terrans pasaron a controlar más de tres planetas diferentes. Además de los poderes psiónicos, los Terrans son similares a cualquier raza humana estereotipada: trabajadora, preocupada por la expansión y castigada por la moralidad. Pero también se preocupan por la libertad personal y la expresión, un rasgo que no comparten con las otras razas.



Zerg

■ Estas criaturas con aspecto de insecto son el resultado de una búsqueda de la perfección genética, capaces de asimilar especies avanzadas a lo largo del universo y usar su código genético para evolucionar en mejores formas de sí mismos. El mismo Xel'naga que quería mejorar a los Protoss lo hizo con los Zerg, en lugar de conseguir su opuesto exacto: "pureza de la esencia". Son cazadores intrépidos y – tal y como el apodo de "el Enjambre" sugiere - son capaces de producir enormes ejércitos simbióticos.

Conoce tu unidad

Las tropas que encontrarás en el campo de batalla interplanetario

Protoss

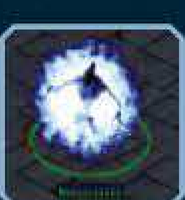
Fanático



■ El fanático es, de lejos, una de las unidades más amenazantes, puesto que los Protoss a menudo confían en estas tropas para el asedio temprano.

Arconte

■ Pese a que estas unidades son caras -y complicadas- de producir, pueden ser beneficiosas por su resistencia a una serie de habilidades.



Dragón



■ A pesar de sus desventajas, es una unidad antiaérea eficaz, especialmente contra las unidades aéreas más grandes de las otras facciones.

Corsario

■ Estas unidades aéreas no son eficaces contra muchas unidades blindadas, pero su Red de Interrupción las hará útiles en la mayoría de las etapas del juego.



Reaver



■ La artillería pesada del ejército Protoss, con suficiente daño y alcance para hacer frente con facilidad a grupos de unidades y estructuras defensivas.

Alto Templario

■ La única manera de producir Arcones, estas unidades también pueden crear alucinaciones, ayudando a sembrar la confusión y la frustración en el enemigo.



Terran

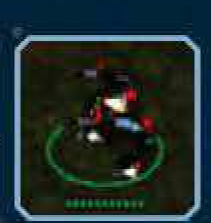
Médico



■ No hay facción humana sin su médico, y los Terrans no son excepción. Encontrarás un puñado de ellos dentro de cualquier ejército Terran.

Goliat

■ Estos mecas bípedos se utilizan principalmente por su eficacia frente a unidades aéreas, pero se pueden emparejar con otras unidades de tierra.



Tanque de Asedio



■ El largo alcance de este tanque en modo asedio es a menudo una estrategia útil para la defensa y - cuando se utiliza correctamente – el ataque.

Buitre

■ Estas unidades ligeras se usan sobre todo para explorar o derribar cualquier unidad enemiga errante, y en grupos pueden ser una molestia.



Crucero de Batalla



■ El Crucero de Batalla es la unidad más fuerte del juego -al menos en términos de puntos de vida- por lo que es una amenaza considerable.

Zerg

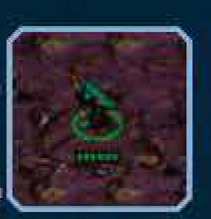
Larva



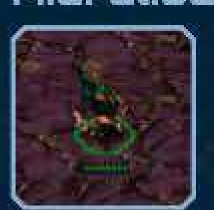
■ Estas unidades discretas son la base de la facción Zerg, con la posibilidad de evolucionar y convertirse en la unidad deseada.

Zergling

■ El icono principal de la raza Zerg. Ayudó a acuñar el término 'Zerg rush', una estrategia fuerte en la primera fase del juego, difícil de vencer.



Hidralisco



■ La única unidad Zerg que puede atacar unidades aéreas desde el suelo. Son bastante frecuentes en cualquier partida de Zerg contra otra facción.

Ultralisco

■ Estos son los chicos malos del ejército Zerg. Se usan a menudo -pese a su lentitud- para dar comienzo a un asalto seguido de un enjambre de otras unidades.



Reina



■ Esta unidad de apoyo carece de ataque, pero puede ser un incordio si su habilidad de Engendrar Crías se utiliza contra un objetivo.



» [PC] Los Zerg fueron precursores de la facción La Plaga de *Warcraft III*. Ambas razas contaminan el suelo a la hora de construir estructuras.


» [PC] Los diálogos de antes y después de la misión no coincidían con los vídeos CGI, pero ayudaban en cualquier caso a dar cuerpo a los personajes.

> "Estábamos patidifusos. Habíamos sido engañados para rehacer StarCraft"
> Patrick Wyatt

el objetivo principal del juego. "Era como reimaginar lo que pasaría si el mundo de *Warcraft* se adentrara en el espacio", dice Patrick, "por lo que la perspectiva era la misma, aunque el estilo de arte era diferente". Se acabaron los verdes y marrones de la fantasía de *Warcraft*, y en su lugar Blizzard optó por algo más espacial: una mezcla de rosas putrefactos, azules brillantes y verdes estridentes. Llamaba la atención, por supuesto, pero no en el buen sentido. Por suerte, Blizzard fue víctima de un desastre comercial al asistir al E3 de 1996 para descubrir que a nadie le gustaba lo que sería el próximo juego de la compañía.

Fue un momento decisivo para *StarCraft* que, por desalentador que fuera, reforzó al equipo. Pero el verdadero problema no fue la mala recepción del juego, sino la competencia a la que Blizzard se enfrentó. Un juego en particular, recuerda Patrick, fue suficiente para que los desarrolladores ganaran algo de humildad: *Dominion Storm*. "Estaba justo al final de nuestro pasillo y tenía una perspectiva isométrica completa, tenía una criatura que parecía un AT-AT de *Star Wars* caminando alrededor, y lucía impresionante en términos tecnológicos y artísticos, hasta el punto que nos hizo avergonzarnos de estar en la misma planta que ellos." Patrick explica que el equipo volvió a la mesa de dibujo después de eso, restableció el progreso del desarrollo y tuvo que trabajar duro para hacer que este título destacara de la misma forma en la que se suponía que *Dominion Storm* lo haría. "Lo que sucedió es que ya no queríamos hacer algo que fuera a ser solo una expansión", dice Patrick cuando se le preguntó sobre los cambios que querían realizar en *StarCraft* después del E3, "era hacer algo que fuera a ser épico en todos los sentidos de la misma manera que *Warcraft* se esforzaba por ir más allá de los límites. Si íbamos a hacer un RTS basado en el espacio, queríamos que fuera creíble, algo que encantara a los jugadores y algo de lo que estuviéramos orgullosos. Por lo tanto no había un diseño oficial de lo que teníamos que hacer, sino que era más bien un 'tan solo tenemos que cambiarlo todo'"


» [PC] Las misiones tempranas daban un montón de margen para dar forma a tu base, pero los niveles posteriores podían patearte el culo.


» [PC] El juego desplegaba algunos set-pieces excelentes, como cuando este enjambre Zerg te hacía entrar en pánico.

Pero lo más fascinante de todo era la auténtica realidad de la situación. El tal *Dominion Storm*, el juego que había sido una razón tan crucial como para que en Blizzard se sintieran ridiculizados y obligara al equipo de desarrollo a revisarlo todo, saldría al mercado aproximadamente un mes después de *StarCraft*. Un juego tan aparentemente robusto y listo para ir al E3 en 1996 todavía necesitaría más tiempo de desarrollo. La cuestión resulta que tuvo que ver con problemas en Ion Storm, pero hubo una sorpresa más grande para Patrick y el equipo de Blizzard. "A medida que Ion Storm comenzó a desintegrarse debido a problemas financieros y políticos", explica Patrick, "los miembros de sus equipos de desarrollo dejaron de buscar otras oportunidades. De ahí Blizzard logró contratar a Mark Skelton y a Patrick Thomas para el equipo de cinemáticas de la compañía, donde trabajaron para producir algunas de las escenas épicas de Blizzard. En algún momento hablé con Mark y Patrick sobre cómo *Dominion Storm* nos dio donde más dolía, y nos confesaron el secreto de Ion Storm: ¡la demo era una película prerrenderizada y las personas que mostraron la 'demo' tan solo estaban fingiendo que jugaban! Sería un eufemismo decir que estábamos patidifusos; habíamos sido engañados para rehacer *StarCraft*".

La falsa presencia de *Dominion Storm* en el E3 fue un catalizador que regeneró todas las fuerzas para el proyecto *StarCraft*. Lo que en un momento se concibió como un título rápido destinado a llenar una brecha en el calendario de lanzamiento de Blizzard se convirtió en el tipo de lanzamiento épico que ahora esperaríamos de la desarrolladora. "Lo que realmente pasó fue que luego fuimos metidos en el desarrollo de *Diablo* en aquel momento", dice Patrick. Blizzard Norte estaba a punto de finalizar su RPG de acción y necesitaba un grupo de choque que ayudara a que el juego saliera a tiempo. "Un gran porcentaje del personal de Blizzard empezó a ayudar en eso, hasta que finalmente, alrededor de diciembre de 1996, casi

El origen de los eSports

Cómo StarCraft ayudó a lanzar un fenómeno

De los 9,5 millones de ventas de StarCraft, 4,5 millones de copias pertenecen a Corea. Y eso que Patrick Wyatt nos explica que había una predicción por parte de Blizzard de tan sólo 4.000 ventas para la región. Fue una tormenta perfecta para el desarrollador. Sin embargo, el país estaba sufriendo una recesión económica por lo que la gente acudiría a las PC Bangs (centros para jugar en local) para usar los ordenadores con el fin de solicitar empleo, enviar correos electrónicos y, en última instancia, pasar tiempo extra allí jugando a videojuegos.

StarCraft se lanzó alrededor de este tiempo, y la facilidad con la que Battle.net permitió jugar en línea lo convirtió en una opción muy popular para jugar con amigos. Su popularidad creció rápidamente hasta que se convirtió en una sensación. Millones de jugadores se conectaban para jugar unos contra otros. Poco tiempo después, la gente estaba dedicando toda su vida al juego, por lo que las tiendas y diversos organizadores montaron competiciones para aprovechar al máximo la popularidad del juego. Acabó convirtiéndose en un estilo de vida para el país y en una industria formada alrededor del lado competitivo del juego, repleta de jugadores superestrellas. Pasarían años hasta que Occidente alcanzara la industria que se había formado alrededor de los eSports en Corea, pero sin duda estableció el estándar de cómo debían organizarse los eventos.

Estrategias Ganadoras

Tácticas puestas en práctica que te darán ventaja

Protoss – The Reaver drop



¿Te llevo?

■ Los Reavers son una de las unidades más importantes en el arsenal Protoss, pero son lentos y pueden recibir daño incluso antes de alcanzar su potencial. Soluciona esto construyendo transbordadores y haz que siempre viajen por el mapa a través de estos transportes.



Pack Fanático

■ Dependiendo de la etapa del juego, mete entre cuatro y seis Reavers en los transbordadores y acompáñalos con un par de transbordadores más llenos de unidades más débiles, como los Fanáticos. Estos atraerán el fuego y servirán de distracción hasta que lleguen los Reavers.



Quémalo todo

■ Guía los transbordadores hacia la base enemiga. Deja caer las unidades (coloca a los Reavers detrás de los Fanáticos) y haz que se centren en estructuras y enemigos. Fanáticos a por los trabajadores, Reavers en cualquier cosa que presente una mayor amenaza.

Terran – Amurallando



Construye

■ Cercar es una estrategia útil para los Terran en mapas con rampas, da la oportunidad de defenderse contra ataques tempranos (rush). Tendrás que construir tu primer Depósito de Suministros y tu Cuartel, aunque esto obviamente depende de la posición de la rampa.



Sello hermético

■ Contra los Protoss necesitarás construir tu Depósito de Suministros para que toque la parte superior o la derecha de los Cuarteles. Contra los Zerg, tendrás que asegurarte de que tu Cuartel toque el fondo de un Depósito de Suministros o el lado superior e izquierdo de una Fábrica.



Escudo humano

■ Si todavía no estás listo con tu muralla y observas un montón de Zerglings dirigiéndose hacia ti, intenta colocar uno o dos VCE dentro de los huecos de tu muralla. Esto bloqueará cualquier deficiencia en tu muro y te dará esa defensa adicional.

Zerg – El rush



Mina de distancia

■ Es la estrategia clásica de StarCraft. Construye un quinto y un sexto Zángano y haz que recojan minerales. Una vez que tengas 200 minerales, haz que tu último Zángano deposite los recursos en una Reserva de Reproducción.



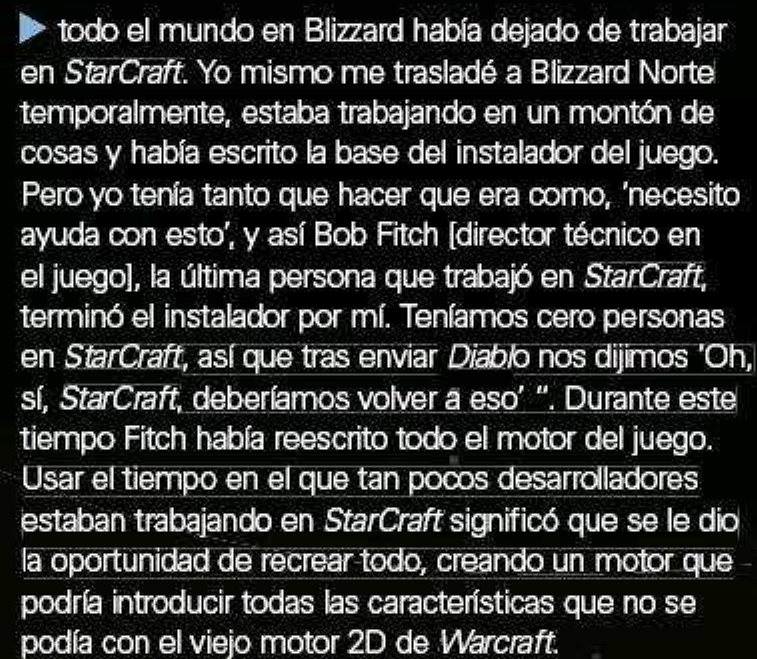
Envía explorador

■ Mientras esperas los recursos, envía a tu lento Superamo en busca de la base enemiga y, si la encuentras, mantenlo allí para vigilar lo que hace tu oponente. Mientras tanto, crea otro Superamo y haz que eclosionen tres pares de Zerglings



El enjambre

■ Tan pronto estén listos, envía tus Zerglings a la base enemiga y haz que todos ataquen a los mismos trabajadores al mismo tiempo. Si eres rápido y lo suficientemente eficaz habrás hecho suficiente mella en la economía de tu oponente como para ganar la partida.



▶ todo el mundo en Blizzard había dejado de trabajar en *StarCraft*. Yo mismo me trasladé a Blizzard Norte temporalmente, estaba trabajando en un montón de cosas y había escrito la base del instalador del juego. Pero yo tenía tanto que hacer que era como, 'necesito ayuda con esto', y así Bob Fitch [director técnico en el juego], la última persona que trabajó en *StarCraft*, terminó el instalador por mí. Teníamos cero personas en *StarCraft*, así que tras enviar *Diablo* nos dijimos 'Oh, sí, *StarCraft*, deberíamos volver a eso' ". Durante este tiempo Fitch había reescrito todo el motor del juego. Usar el tiempo en el que tan pocos desarrolladores estaban trabajando en *StarCraft* significó que se le dio la oportunidad de recrear todo, creando un motor que podría introducir todas las características que no se podía con el viejo motor 2D de *Warcraft*.

"En enero de 1997 tuvo lugar el reinicio," dice Patrick, "y fue, 'Ok, vamos a reconstruirlo todo. Necesitamos controlar de nuevo nuestras decisiones de diseño '. Aunque de forma trágica porque era como, 'Bueno, ahora el proyecto llega tarde, así que tenemos que avanzar rápido', por lo que había cosas que no hicimos y que probablemente deberíamos haber hecho en ese momento. Uno de los mayores dolores de cabeza del desarrollo fue que teníamos diseñados los mapas isométricos en un entorno 2D, cuando podríamos haber usado directamente un motor isométrico que nos hubiese ahorrado problemas. Hizo mucho más difícil la parte de arte, hizo que la exploración y la IA, en particular, fuera mucho más difícil porque cuando se tiene una línea diagonal que se descompone en estos cuadrados, todo se ve con dientes de sierra. La exploración, como lo demuestra el funcionamiento de los Dragones, fue sólo un gran problema". A pesar del método alternativo, fue suficiente como para dar al equipo la oportunidad



» [PC] Es mérito de los artistas que pudieran hacer identificables esos pequeños sprites para que se distinguieran las tres facciones.

“Mirábamos mucho lo que hacían otros compañías y nos inspirábamos en ello”
Patrick Wyatt

» [PC] En las misiones de historia, aquellos que exploraban el mapa eran recompensados con unidades adicionales para su ejército.

de darle la vuelta al juego y hacer algo especial. Se abandonó el concepto de ‘Orcos en el Espacio’ y Chris Metzen, una de las figuras más importantes en los universos de ficción de Blizzard, entró para crear algo que fuera convincente. Esto significaba tres facciones diferentes, muy distintas entre sí otra a la hora de jugar.

De repente, cuando echamos la vista atrás a *Warcraft II*, una de las cosas que vimos claras fue que los bandos estaban equilibrados como si fuesen figuras de ajedrez, donde se entrelazan y relacionan unas con otra. Y es un buen equilibro, pero principalmente porque las unidades equivalentes entre cada bando eran bastante parecidas”, dice Patrick. Y eso era cierto para la mayoría de los juegos RTS en ese momento. Mientras que el precursor del género RTS era *Dune II*, solo Westwood, conocidos por *Command & Conquer*, estaba ofreciendo un destello a la hora de diferenciar dos facciones jugables. E incluso entonces las diferencias eran mínimas. “Así que queríamos hacer algo donde pudiéramos hacer más bien un piedra-papel-tijera con las razas y con las unidades”, explica Patrick, “y sólo ser creativos y salir mentalmente del tablero de ajedrez. De este modo nos parecieron atractivas tres razas, y luego no vimos la necesidad de ir a por la cuarta. Si intentábamos esparcir las ideas que teníamos entre más razas esas ideas iban a ser demasiado pobres.”

El desarrollo se extendería durante casi un año más, estrenándose en marzo de 1998 después de que gran parte del equipo hubiera trabajado muchas horas extra en la última etapa. Este trabajo apresurado no detuvo la necesidad de calidad, y Blizzard, manteniéndose fiel al enfoque del desarrollador tanto entonces como ahora, sabía que era mejor retrasar un gran juego que lanzar uno sin terminar. Esto significaba que siempre había espacio para las mejoras y la innovación, y con el alza del CGI estaba claro que Blizzard quería estar a la vanguardia de este nuevo enfoque narrativo, si era que verdaderamente quería presentar algo creíble. “Sin duda estábamos mirando mucho lo que llevaban a cabo otras compañías e inspirándonos en ello”, admite Patrick, “y por lo tanto siempre fue una cuestión de cómo podíamos tomar eso y llevarlo al siguiente nivel. Habíamos empezado con *WarCraft* haciendo cinemáticas con sólo dos personas, y fue increíble teniendo en cuenta el tiempo y los recursos limitados. Se encajaron las piezas principales de *Warcraft* con dos personas en 8-12 semanas, y entonces empezamos a tener a más y más artistas cinematográficos en el equipo que crearon cosas impresionantes que aportarían mucho al juego. Contaban una historia y recompensaban a los jugadores que realmente se adentraran en el mundo: había un mundo creíble detrás del gameplay por lo que parecía natural continuar con eso”. Es fácil echar la vista atrás con un título como *StarCraft* viniendo de un desarrollador ahora con tanto éxito que se libra de muchas de las presiones que la mayoría de los desarrolladores afrontan y que creen que nunca tuvo que pasar por semejantes situaciones, pero en ese entonces, antes del cambio de milenio, Blizzard todavía estaba trabajando muy duro para llegar a fin de mes. Todavía no había lanzado *World Of Warcraft* y, a pesar de su creciente popularidad y una base de fans segura, todavía había una necesidad de ser restrictivo. “Diré que sólo teníamos un equipo de cineastas realmente pequeño que hacía todo eso”, dice Patrick, “aprendiendo las herramientas - las inadecuadas - y descubriendo cómo renderizar esas escenas. Ni siquiera teníamos granjas de renderizado, los hicimos con ordenadores cuando la gente no los estaba usando todo el tiempo. Por lo tanto, fue un gran reto ser tan limitados en cuanto a recursos en esa época .”

La devoción, en última instancia, dio sus frutos. StarCraft fue un éxito inmediato, vendiendo 1,5 millones en su primer año antes de alcanzar 9,5 millones de copias vendidas en todo el mundo. Los críticos elogiaron el título, sugiriendo que sería el estándar por el cual se medirían todos los juegos de estrategia en tiempo real. A día de hoy, el concepto de ‘zerg-rush’ sigue siendo bien conocido y referenciado, mientras que los elementos de diseño del juego - menús, control del ratón y el uso de facciones distintivas - siguen siendo frecuentes en prácticamente todos los juegos RTS. StarCraft es un juego que incluso ahora tiene una base de jugadores activos, gracias sobre todo a su modo multijugador que ayudó a aumentar la popularidad del juego tanto en EE.UU. y Europa como lo hizo, inesperadamente en Corea del Sur, donde, como resultado, nació el hogar del videojuego competitivo. *



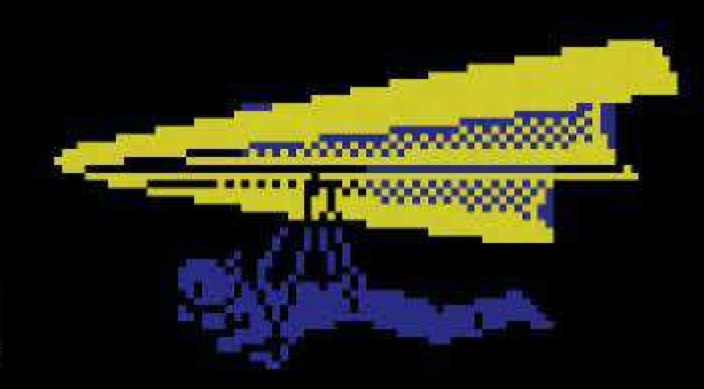
» [PC] La mayor claridad visual de la reciente remasterización ayuda a hacer el juego un poco más jugable en los tiempos que corren.

SABOTEUR 2

SABOTEUR II 101

■ Más una evolución que una reinvención de su predecesor, *Saboteur II* añadía una introducción interactiva, una protagonista femenina y enemigos más duros a la exitosa fórmula del original. Esta secuela, más variada a nivel visual, ofrecía también una mayor área de juego y unas mecánicas de combate más flexibles, que permitían atacar en movimiento.

Durell Software no lanzaba secuelas, pero hicieron una excepción con el magistral Sabouteur de Clive Townsend. Su creador nos cuenta cómo una inesperada entrevista por TV le condujo a Saboteur II.



La industria de los 80 es recordada por su original, pero aquella década también acogió un buen número de estupendas secuelas. Estas solían anunciarse en las páginas de noticias de la prensa especializada, pero la manera en la que Clive Townsend desveló sus planes de crear una secuela de su reverenciado *Saboteur* no pudo ser más delirante."Tras el lanzamiento de *Sabouteur*, una mañana me levanté pronto y fui a la oficina", cuenta Clive. "Allí me esperaba un equipo de noticias de la BBC, y me vi atrapado en una entrevista inesperada para la que, por supuesto, no me habría preparado. La última pregunta que me hicieron fue '¿Y qué harás a continuación?' Me puse a improvisar y les hablé de enviar al ninja a una nueva misión, en un escenario distinto. Y en realidad ni siquiera se lo había comentado a mi jefe, me salió así."

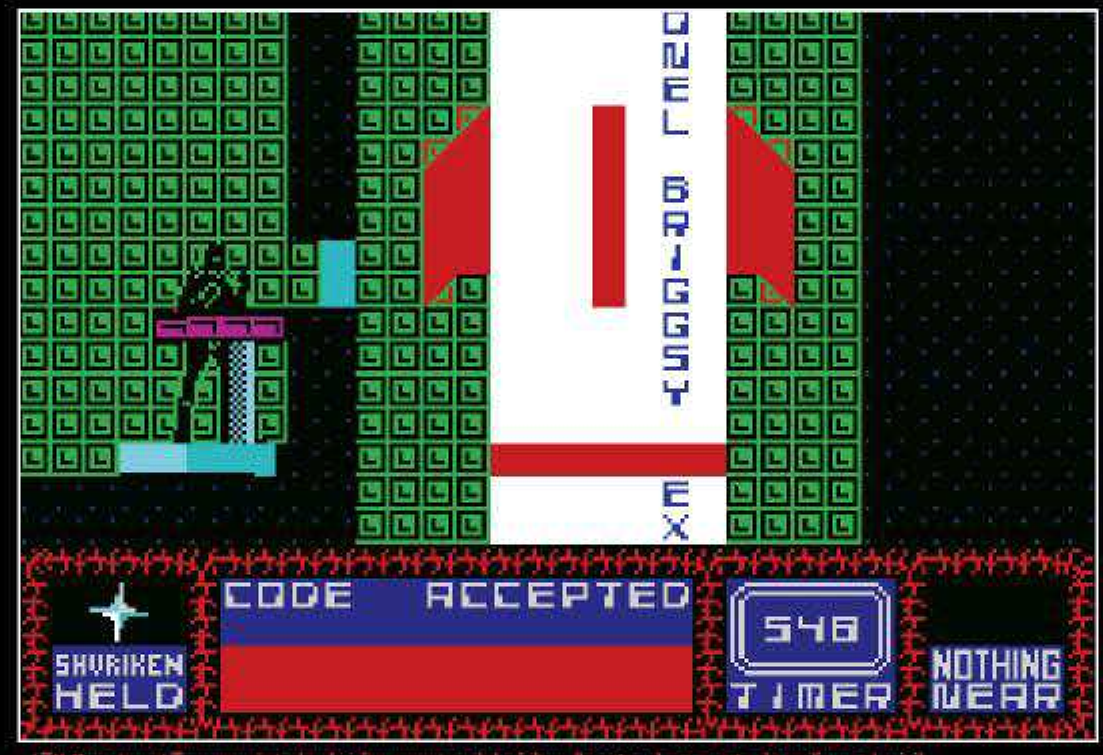
Afortunadamente, Robert White, el propietario de Durell Software dio luz verde al proyecto, y eso que no había encargado ninguna secuela hasta entonces. "Rob pensó que sería viable a nivel comercial, y sería rápido de desarrollar, dado que utilizaría un motor similar al de *Saboteur*. Curiosamente fue el único lanzamiento de Durell que recibió una secuela, pero creo que fue debido a que estaba muy enfocado a narrar una historia. Posiblemente otros programadores de Durell buscarían un nuevo desafío técnico, pero lo que yo quería era contar una nueva historia. De cualquier modo me dio la oportunidad de expandir el mundo de *Saboteur*".

Dada la enorme popularidad del primer *Sabouter*, imaginamos que Robert le presionaría mucho para crear una secuela igual de notable, pero Clive estaba más motivado por sus propias expectativas. "En Durell se valoraba sobre todo la creatividad, en realidad no había fechas límite para los proyectos. La mayor presión consistió en intentar incluir más cosas en el nuevo juego respecto al anterior. "Quería que tuviera un estilo similar a *Sabouteur*, pero incrementando los frames de animación, ahondando más en la historia, haciendo las misiones más complejas y creando un mapa mucho más grande. Y esto suponía todo un problema teniendo en cuenta las limitaciones de memoria."

El primer *Saboteur* fue la principal influencia, aunque no la única, a la hora de crear la secuela. "Probé otros juegos, pero ninguno se parecía a *Saboteur*. Había juegos de lucha y de plataformas, y otros con sprites enormes, pero ninguno que combinase todo eso. ¡Aunque jugué mucho con el *Bruce Lee* en Spectrum y C64!"

Cuando llegó el momento de diseñar *Sabouteur II*, Clive se inspiró en algunas de sus películas favoritas. "Estoy seguro de que encierra cientos de pequeñas influencias de la saga Bond y otras pelis de acción, al igual que de las películas de ninjas, que eran muy populares en aquellos momentos. Pero puedo confirmar que la idea de la fortaleza del villano se inspiró en la base del volcán que usaba Blofeld en *Solo se Vive Dos Veces*. Pero a medida que evolucionaba el proyecto el escenario fue mutando gradualmente hasta ser una meseta".

Tras discutirlo con Robert, *Saboteur II* pasó a acoger a un nuevo protagonista. "Originalmente, la secuela iba a estar protagonizada por el ninja de la primera parte. Pero Rob White y yo discutimos la posibilidad de tener una protagonista femenina. Desde su punto de vista esto nos daría publicidad, y a mí me permitiría expandir la trama. Tras la reunión rediseñé pequeños elementos de la trama, sin que afectasen

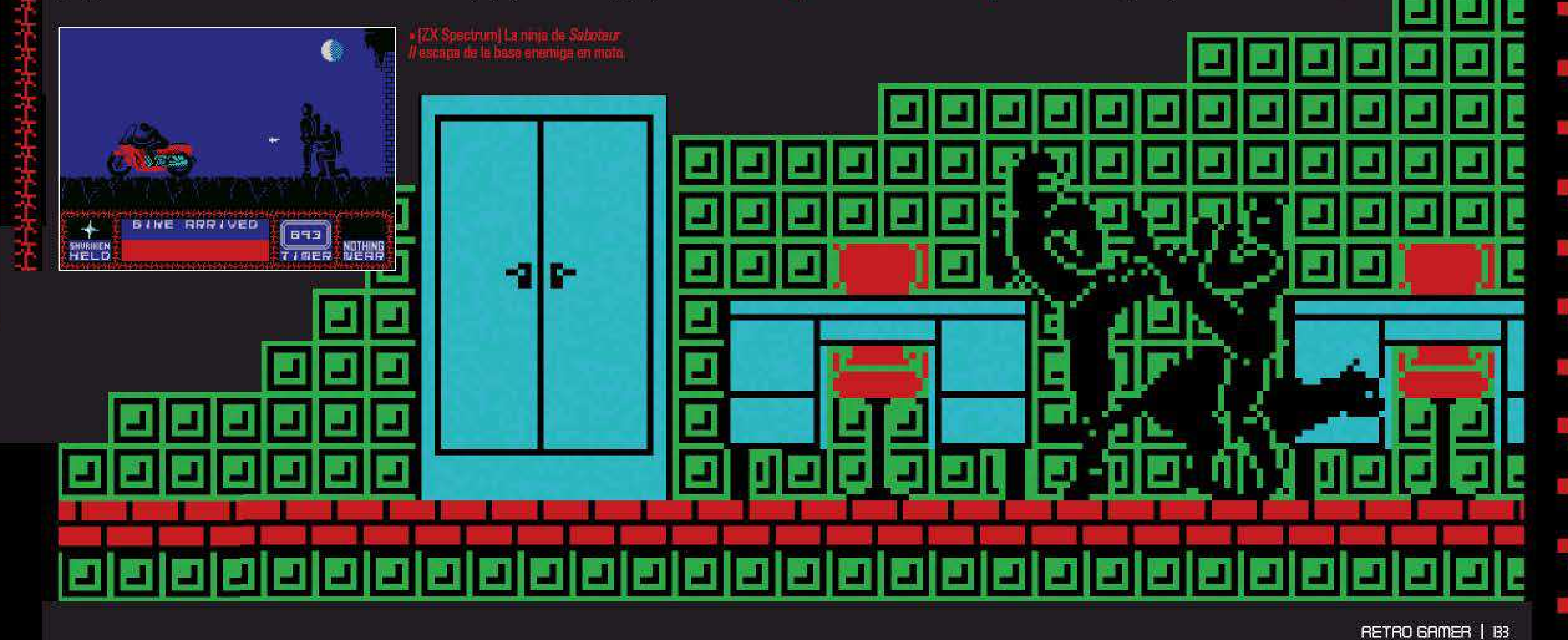


» [ZX Spectrum] Tras reunir todos los fragmentos del código, llegaba el momento de redirigir el misil.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** DURELL SOFTWARE
» **DESARROLLADOR:** CLIVE TOWNSEND
» **AÑO:** 1987
» **PLATAFORMA:** SPECTRUM, VARIAS
» **GÉNERO:** AVENTURA



» [ZX Spectrum] La ninja de *Saboteur II* escapa de la base enemiga en moto.

REHACER SABOTEUR II

Clive Townsend nos habla de su remasterizado y expandido Saboteur II...



¿Cómo es el remake de *Saboteur II* comparado con el original y sus ports?
El remake soluciona todos los problemas que mencioné sobre las versiones originales. Es mucho más rápido a la hora de jugar y tiene toneladas de mejoras gráficas, dentro de las limitaciones de las máquinas originales. A nivel sonoro incluye la melodía original de Sean Fountain y muchos remixes del tema clásico de Rob Hubbard. El sistema de combate se ha mejorado y hay más cosas por descubrir.

¿Qué tipo de mejoras le has incorporado?
El remake de *Saboteur II* tiene una estructura para las misiones diferente al original. Sigues teniendo nueve misiones desbloqueables, y estas ofrecen la misma libertad de exploración que el original, pero ahora te introducen en la trama de una manera más cuidadosa. Completar una misión revela habitaciones secretas y desbloquea puertas, y tras cada misión se te da acceso a 'Intel Points', que revelan detalles extra sobre el escenario. Durante 30 años la gente ha estado especulando sobre la malvada mente criminal y su base secreta y ahora todas las preguntas serán contestadas.

¿Cuándo estará disponible?
Estoy realizando los toques finales a la versión descargable y la de Android, y además estoy trabajando en un modo con gráficos de DOS. Podéis probarlo en mi web, *clivetownsend.com*. Necesitaréis daros de alta, que cuesta unas 2,99£, pero al hacerlo desbloquearéis todas las versiones del juego.

demasiado a la mecánica."

Sin embargo, Clive no tardaría en incorporar cambios bastante llamativos en dicha mecánica, como dar al jugador la oportunidad de decidir dónde aterrizar para iniciar la misión. "Programé la trayectoria del ala delta, pero no estaba seguro de qué cuál sería el mejor lugar donde aterrizar. Tras realizar algunas pruebas caí en la cuenta de que el desarrollo de las misiones cambiaría radicalmente dependiendo del lugar donde aterrizara el personaje, así que dejé que fuera el jugador el que lo decidiera. También me aseguré de que todos los niveles pudiesen completarse dentro del límite de tiempo si elegías sabiamente el lugar del aterrizaje."

Clive sustituyó a los guardias y los perros del *Saboteur* original por androides y pumas. "La elección de los androides me parecía una evolución natural para los enemigos. Esto además permitía combates más duros, ya que se supone que ningún guardia podría hacer frente a un ninja. En cuanto a los pumas, solo quería introducir algo diferente respecto a los perros del original."

Townsend no tardó en darse cuenta de que también debía rehacer el sistema de combate para que estuviera a la altura de la ambiciosa secuela. "A



» [ZX Spectrum] Había que calcular muy bien la posición desde la que saltar.

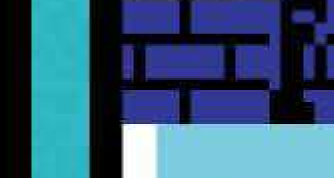
"Quería que el jugador se sintiera parte de la historia"
Clive Townsend

medida que el mapa iba haciéndose más grande, caí en la cuenta de que la mecánica de *Saboteur II* era menos lineal que la de su predecesor. En muchos lugares era más efectivo huir que enfrentarse a los androides, así que introduje la patada voladora como una manera de poder atacar sin dejar de moverse".

Clive decidió que la secuela debería recompensar a los jugadores con una espectacular secuencia de fuga, tras completar su misión, aunque al final solo pudo conformarse con una simple motocicleta, tal y como nos confiesa: "Las limitaciones de memoria no me dieron opción de incluir una persecución. Aunque aquello probablemente habría merecido su propio juego, o al menos formar parte de una sección multicarga".

Al igual que en el primer *Saboteur*, eran dólares y no puntos, lo que recompensaba el progreso del jugador en la secuela, aunque esto no parecía encajar bien con Nina, una heroína motivada por la venganza. "Quería que el usuario sintiera que era parte de la historia en lugar de darle la impresión de ser un mero jugador. Así que usamos el sistema de 'pay' en lugar de 'puntos'. Tampoco se sabía mucho de la muerte del hermano de Nina, lo de 'Avenging Angel' era solo el nombre en clave para una misión en particular."

Ante nuestra pregunta acerca de la

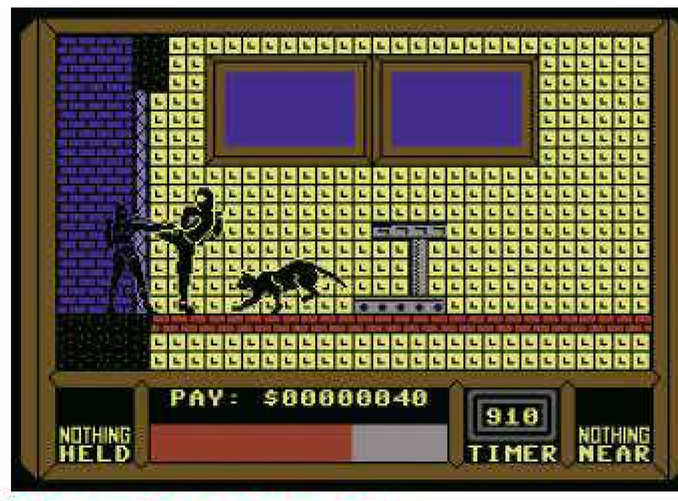


LAS CONVERSIONES



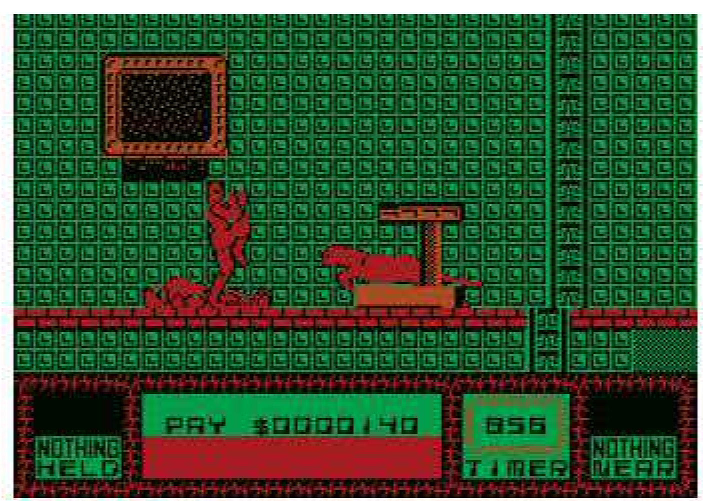
AMSTRAD CPC

■ Aunque idéntica en términos de jugabilidad, la versión Amstrad de *Saboteur II* corre a menor velocidad y recurre a una paleta de colores ligeramente distinta al original. Esto último tampoco era malo, al contrario. Tal y como nos comenta Clive, fue producto del gran trabajo de Maz Spork.



COMMODORE 64

■ En contraste con la entrega CPC, el *Saboteur II* de C64 es aun más rápido que el original de Spectrum. Esto permite a la ninja recuperar salud a mayor velocidad. Para compensar esto, las misiones de Commodore 64 incluían más enemigos, respecto a las otras entregas para ordenadores de 8 bits.



PC DOS

■ El port DOS de *Saboteur II* tampoco es tan malo; conserva la velocidad y jugabilidad del original, y sus gráficos, aunque parcos en colorido, son bastante decentes. Lo que no tiene excusa es la horrenda música antes de empezar a jugar y la caratula con un ninja masculino blandiendo una katana.

elección del nombre de la heroína de *Saboteur II*, Clive nos da una simple respuesta y nos revela por qué la pantalla de carga del juego mostraba a Nina con un mono en el que aparecía estampado una insignia con un corazón y un halo. "Nina era el nombre de mi novia. Ella coleccionaba un cómic titulado *Angel Love*, que incorporaba un pequeño corazón y un halo en el logo. Así que decidí añadirlo a la pantalla de carga".

Desafortunadamente el desarrollo de *Saboteur II* sufrió varios retrasos debido a que Clive era requerido continuamente para otros trabajos. "Rob White se estaba dando cuenta de que la industria del videojuego era cada vez más arriesgada. Así que decidió empezar a trabajar en la primera versión de *Insurance Master*. *Saboteur II* se detuvo mientras me puse a trabajar en la interfaz gráfica."

Tras su breve flirteo con el diseño de software para negocios, Clive pudo finalizar por fin el desarrollo de la secuela de *Saboteur*, que tuvo un recibimiento muy caluroso por parte de crítica y público, según recuerda el autor. "Estoy muy contento de lo bien que se



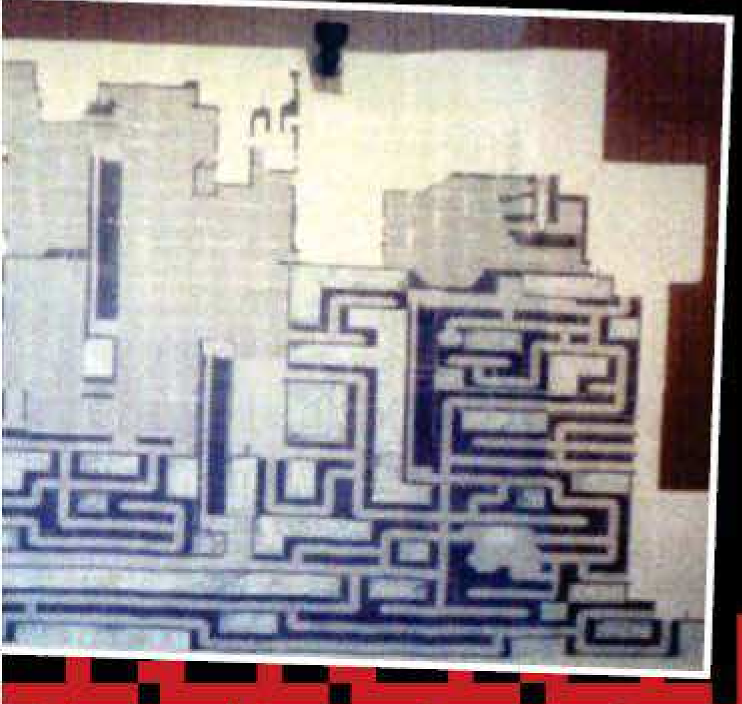
» [ZX Spectrum] Una sala secreta de *Saboteur II* escondía un cofre que otorgaba a la ninja vida ilimitada.

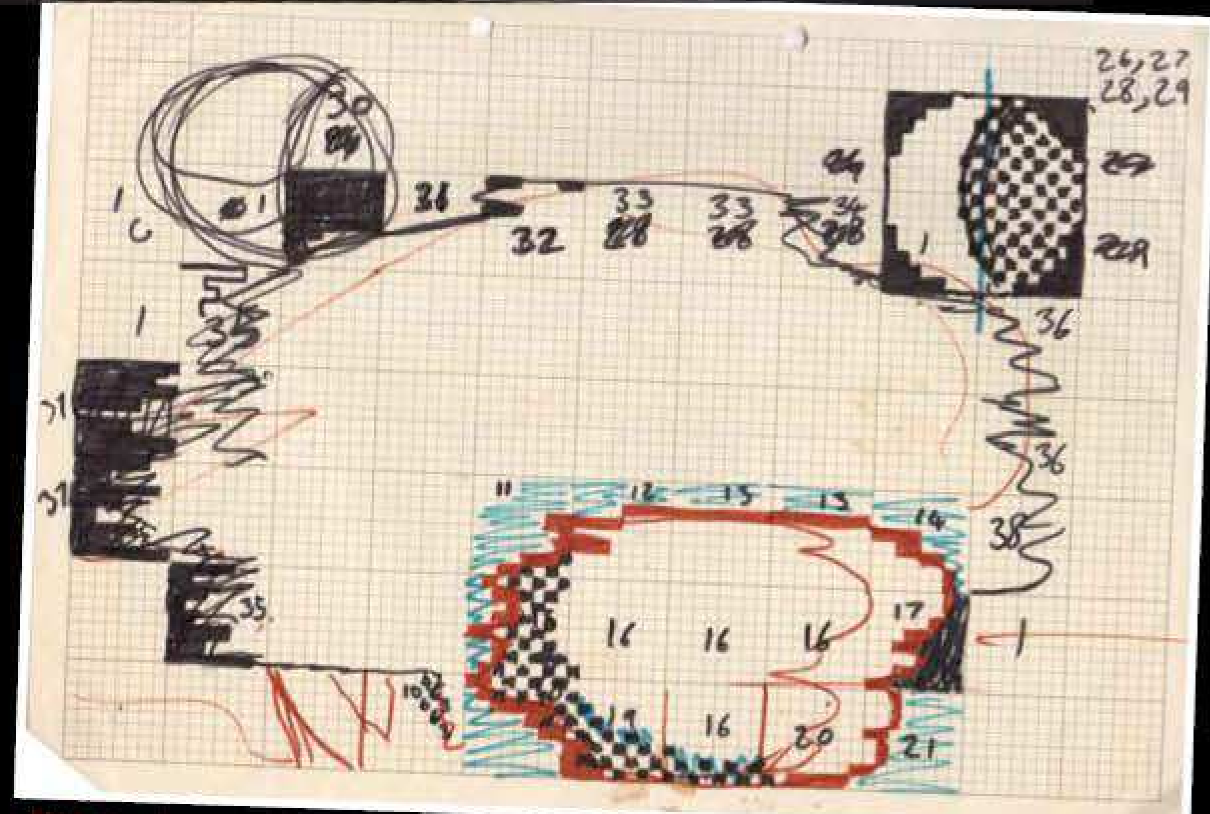
vendió el juego y las positivas reviews. Fue calificado como 'Megagame' por *Your Sinclair*."

Al igual que el *Saboteur* original, la secuela se diseñó para el ZX Spectrum antes de ser adaptada a otros sistemas. Clive recuerda cómo recibió ayuda para crear el port de Amtrad y se lamenta de no haber podido participar en la versión C64. "Maz Spork fue esencial para crear el port de Amstrad CPC. Desarrolló un sistema para cambiar la paleta a medida que la pantalla se iba dibujando, lo permitía disponer de más de cuatro colores en pantallas. Ojalá hubiera podido invertir más tiempo para hacer la versión CPC más rápida. No trabajé en el port de C64, pero si lo hubiera hecho me habría asegurado de que no masacraran mi pantalla de carga. Y no tendría la increíble música de Ron Hubbard. Era una locura".

Las críticas del desarrollador acerca del *Saboteur II* de C64 no son nada en comparación a la opinión que le merece la versión DOS, cuya ilustración de portada mostraba a un ninja masculino con una espada, en lugar de a Nina. "Me parecen lamentables esas carátulas que no representan en absoluto lo que ofrece el juego. La gente se decepcionó mucho con la portada del primer juego, al descubrir

» Clive Townsend utilizó una impresora termal con el Spectrum *para crear este mapa con todas las habitaciones.*




» Diseños para luna y un árbol de *Saboteur II*, dibujados por el creador del juego, Clive Townsend.

MADE IN CLIVE

SABOTEUR (IMAGEN)
SISTEMA: ZX SPECTRUM, VARIOS
AÑO: 1985

SABOTEUR II
SISTEMA: ZX SPECTRUM, VARIOS
AÑO: 1987

COOL BRICKS
SISTEMA: GAME BOY COLOR
AÑO: 1999

que el ninja jamás llegaba a utilizar una ametralladora, así que no quisimos caer en el mismo error con la carátula de la secuela. ¡Y luego alguien creó otra distinta, con un tío y una espada! Idiotas".

Al margen de sus críticas hacia los ports, Clive reconoce que habría hecho algunas cosas de manera diferente en *Saboteur II* de haber tenido la oportunidad. Aun así, al diseñador le hace feliz descubrir que esta secuela sigue siendo recordada después de tantos años. "Hay muchas cosas que habría cambiado, de haber podido. Si hubiera ahorrado algo de memoria en las rutinas gráficas podría haber hecho que el juego corriera a mayor velocidad. Pero lo bonito es que se sigan acordando de él después de 30 años." *

Muchas gracias a Clive Townsend por sus recuerdos sobre *Saboteur II*.

Pocket



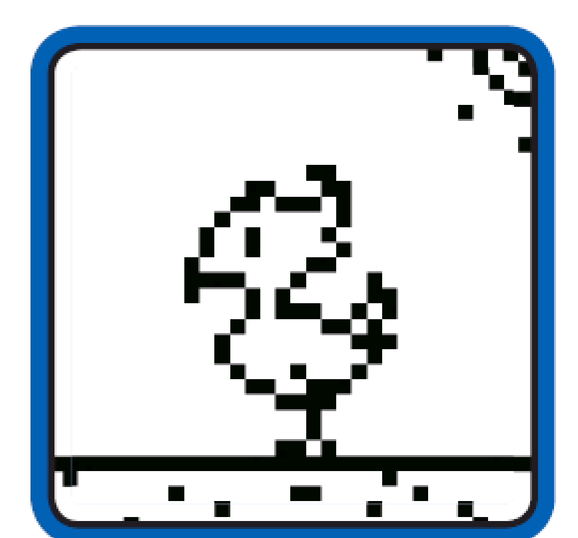
Hace dos décadas, el micro-gaming era la última moda. En la era del Tamagotchi nació la PocketStation. Exploramos esta pequeña matriz japonesa de píxeles y primera incursión de Sony en el mundo portátil.

Es difícil que cualquiera que no fuese un niño durante la locura de las mascotas virtuales de los noventa comprenda la atracción de un aparato llavero necesitado de atención. Había algo extrañamente atrayente en llevar encima una mascota LCD y responder a sus reclamos. La locura llevó a fueras de stock por la alta demanda de Tamagotchi, Dinkie Dinos, Giga Pets y Nano Babies entre otros. Estos familiares digitales estaban en todos lados y las compañías de videojuegos no tardaron en intentar sacar tajada.

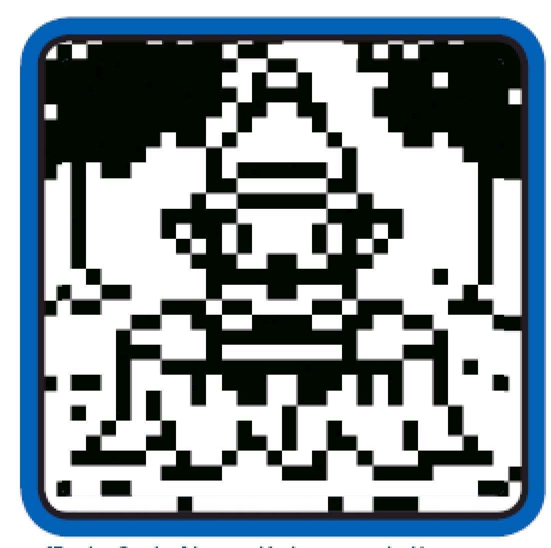
Quizás el más conocido de estos intentos sea la VMU (Visual Memory Unit) que acompañaba a la Sega Dreamcast, que en un primer nivel se trataba fundamentalmente de una tarjeta de memoria, necesaria para guardar los perfiles, máximas puntuaciones y progreso de partida. Pero se reservaba algunas sorpresas más allá de sus 128KB de espacio de guardado, con una cruceta direccional, los clásicos botones A y B, un diminuto altavoz y lo más importante: una pantalla de 48x32 píxeles. Anexa a un mando de Dreamcast, su pantalla servía para mostrar algunos extras en los juegos o, en casos extremos, como *Virtua Tennis*, incluso permitía jugar directamente a través de la minúscula ventana. Pero cuando se separaba del mando aparecían nuevas opciones, como minijuegos o pequeñas aplicaciones que se podían jugar en trayectos de tren o reuniones aburridas de trabajo.

En Japón, la propia VMU se lanzó antes que su consola con motivo de una edición especial temática de Godzilla, en julio de 1998. Pero, detalle quizás poco conocido por los aficionados actuales de PlayStation, Sony estaba finalizando su propio aparato: la PocketStation. ¿Qué pasó para que no fuese tan conocida en Occidente? La respuesta es simple: por desgracia para los usuarios europeos y americanos, PocketStation nunca fue vendida fuera de Japón. Y eso que el pequeño aparato generó cierta expectación global. Pero entonces, ¿qué provocó que Sony cancelara sus planes de lanzamiento en el resto de mercados? A decir verdad, las razones fueron múltiples.

Antes de ponernos manos a la obra, probablemente sea importante presentar la PocketStation en condiciones. ¿Qué era, exactamente, PocketStation? En líneas generales podríamos decir que era un aparato más bien parecido a la mencionada VMU de Sega. Esencialmente, una memory card de 15 bloques, parecida en función y construcción a la unidad de la Dreamcast. La PocketStation también tenía una especie de cruceta direccional (aunque dividida en cuatro botones). Su botón de acción, en cambio, era único y más grande, ▶



» [PocketStation] Los píxeles no están reñidos con la monería, ¿verdad?



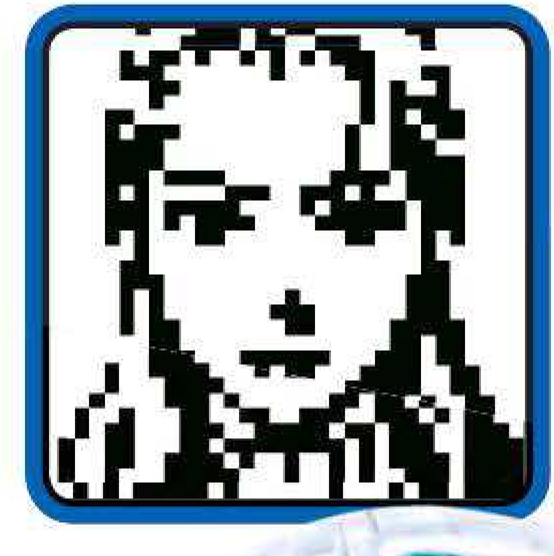
» [PocketStation] La versión japonesa de *Harvest Moon* tiene su propio juego de PocketStation.



JUEGA HOY

■ En noviembre de 2013, Sony anunció el relanzamiento de la PocketStation. O, para ser más estrictos, un emulador de la misma para la Vita. Los jugadores japoneses podían descargar la aplicación y, siempre que un clásico compatible de PSone fuera iniciado, la opción de activar la PocketStation aparecía a la vez. Sigue disponible a día de hoy, pero si no dispones de una cuenta japonesa de PSN puedes probarla igualmente utilizando emuladores en tu PC.

Station

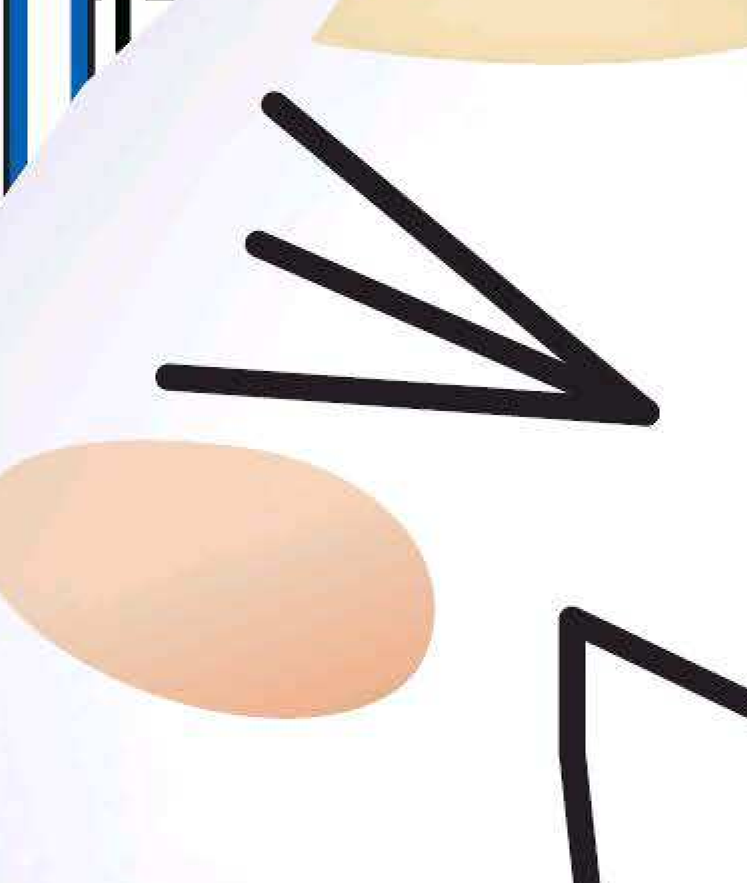


















CINCO 'APPS'

CHOCOBO WORLD

■ Uno de los pocos juegos que escapó fuera de Japón, este entretenido añadido a *Final Fantasy VIII* llevó a los jugadores a guiar a Boko, un atrevido bebé Chocobo, a través de mapas llenos de batallas e ítems transferibles de vuelta al juego.



GO! GO! DIGGER



■ También fruto de una Squaresoft feliz y motivada con PocketStation, este minijuego de excavaciones puede ser descargado y jugado en las versiones localizadas de *SaGa Frontier 2*. Ordena a los mineros para excavar objetos que podrás transferir de nuevo al juego.

POCKET ALPHA 3

■ Accessible sólo con la ayuda del Gameshark en las versiones occidentales, el simulador de mascota virtual de *Street Fighter Alpha 3* permite entrenar a los luchadores en la calle, luchar contra otras PocketStations y subirlos de nuevo al juego con características mejoradas.



POCKET MUUMUU

■ Este spinoff japonés de *Jumping Flash* es un recopilatorio de varios minijuegos de PocketStation. Desde la pesca a la adivinación, de matar moscas a abducciones alienígenas. Si tienes una PSone japonesa, la variedad de este título hace que merezca la pena probarlo.

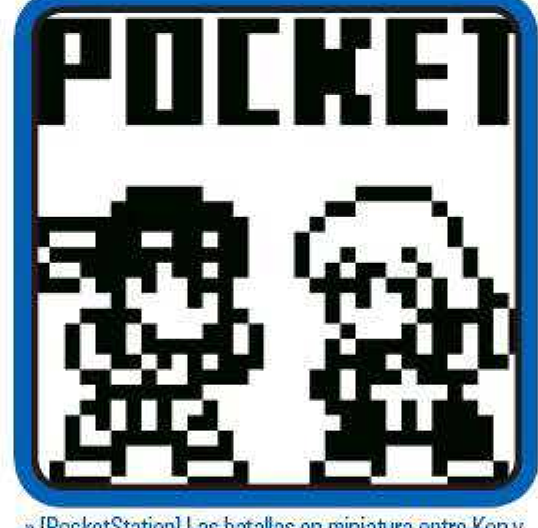
POCKET RAY

■ Incluido en el lanzamiento japonés de *RayCrisis*, este sorprendentemente divertido minijuego fue eliminado de las otras versiones. Se trata básicamente de una galería de tiro en la que los jugadores destruyen objetivos móviles. Acción arcade simple perfecta para la pequeña pantalla.



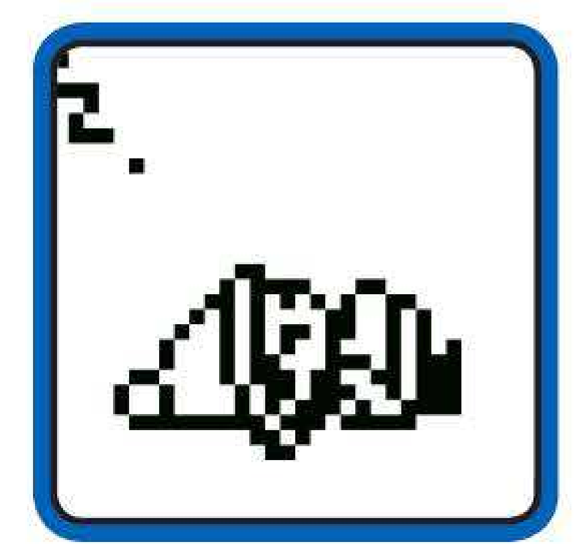


» [PocketStation] En los juegos de PocketStation de Mega Man lucharás contra los Robot Masters.



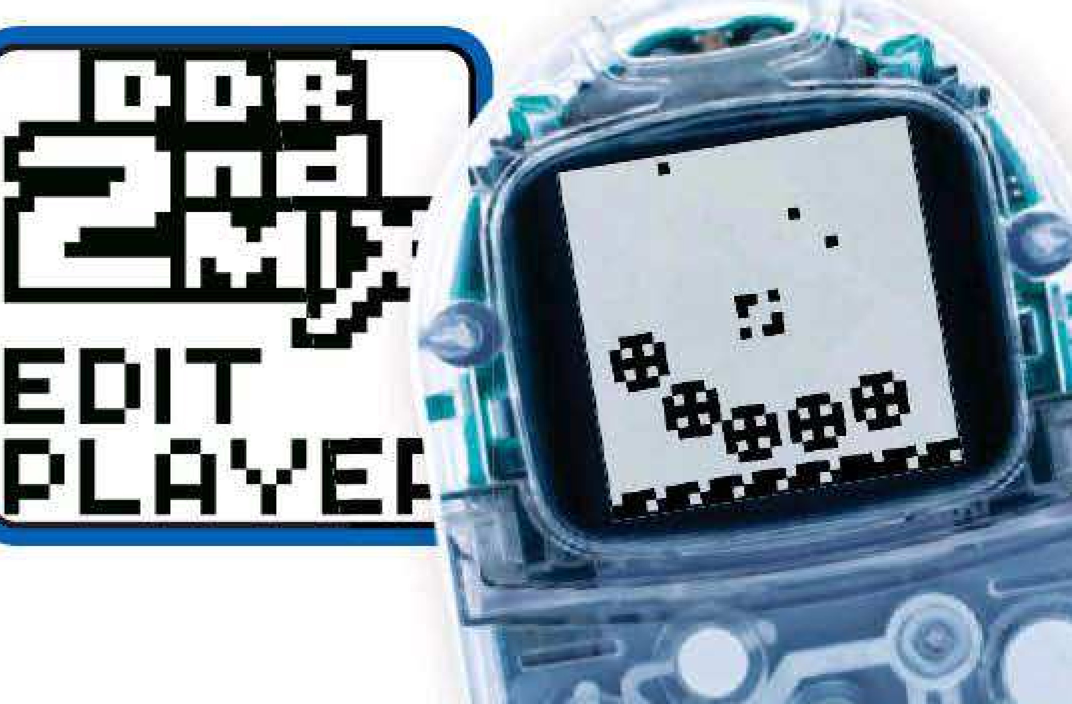
» [PocketStation] Las batallas en miniatura entre Ken y Ryu parecen obra de brujería.

▶ situado a la derecha de los botones direccionales. Otras características relevantes incluían un sensor de infrarrojos para transferencia de datos y sesiones multijugador con otras PocketStations, una CPU ARM7T 32-bit RISC, un pequeño altavoz y, para completarlo, una pequeña pantalla monocroma de 32x32. Mientras la PocketStation podía ser usada como memory card, los usuarios también podían conectarla a la PlayStation más cercana para descargar minijuegos portátiles que actuaban como entretenimiento móvil. A su vuelta al sistema original, estas aplicaciones en miniatura solían sincronizarse con sus hermanos mayores para potenciarlos de formas interesantes y sorprendentes. Formas que, al menos aparentemente, no fueron suficientes para justificar su distribución global, ya que como sabemos Sony finalmente decidió dejar la experiencia únicamente para Japón.



Para entender más el contexto, es importante notar que la PocketStation fue lanzada oficialmente, en Japón, el 23 de enero de 1999. Un lanzamiento que fue, de hecho, retrasado un mes entero más allá de la fecha original planeada, el 23 de diciembre anterior. Sony alegó problemas de producción para justificarse, afirmando que necesitaba más tiempo para producir las PocketStation suficientes para la demanda esperada. Más allá de la explicación oficial, rumores decían que la primera producción presentó problemas de batería. Pero incluso así, sólo 60.000 unidades fueron enviadas a las tiendas japonesas. Tras su lanzamiento oficial, el stock se agotó en todas las grandes cadenas, dejando a muchos jugadores aficionados al Tamagotchi con las manos vacías. Los problemas de suministro siguieron durante meses, con muchos minoristas recibiendo menos de 50 unidades cada vez y vendiéndolas prácticamente al instante a los compradores que llegaban más temprano a las tiendas para arrasarlas.

Sony nunca confirmó de forma oficial que hubiese planes de traer la PocketStation al resto de territorios del mundo, y para el cambio de milenio el lema estaba ya escrito en la pared: el aparato de Sony no iba a llegar a Occidente. Y aunque la PocketStation coquetease con el límite del aparatito



DREAMCAST VMU

Comunicación
Para comunicar una VMU con otra, sólo necesitabas quitar sus tapones y conectarlas directamente entre sí.

Pantalla
La VMU dispone de un LCD monocromo de 48x32, perfecto para minijuegos en movimiento o notificaciones mientras se encuentra conectada al mando.

Input
Los botones de la VMU se distribuyen como los de la Game Boy: cruceta direccional, botones A y B, así como botones Sleep y Mode.

Batería
Utiliza dos pilas CR2032. En realidad duran muy poco, llevando al infame (y habitual) sonido de arranque de Dreamcast.



Comunicación
Para transferir información, el aparato de Sony se olvida de las conexiones físicas y, en cambio, pasa a un sensor infrarrojo en la parte superior.

Pantalla
La pantalla de la PocketStation es LCD monocroma y de 32x32. Pequeña, sin duda, pero cumple sorprendentemente bien su función.

Input
Sin cruceta direccional. Sólo cuatro botones separados que reproducen las direcciones y un botón grande de acción.

Batería
La PocketStation usa sólo una pila CR2032 de litio, pero también habrá que cambiarla a menudo, puesto que con uso regular no dura demasiado.

POCKETSTATION

de nicho, que no apareciese a nivel mundial sigue siendo una lástima. A inicios de 1999, la cobertura consistente y habitual en las revistas de la época había generado unas expectativas elevadas en su entorno y, en consecuencia, una buena parte de la audiencia habitual de PlayStation estaba esperando pacientemente a poner sus manos sobre una PocketStation.

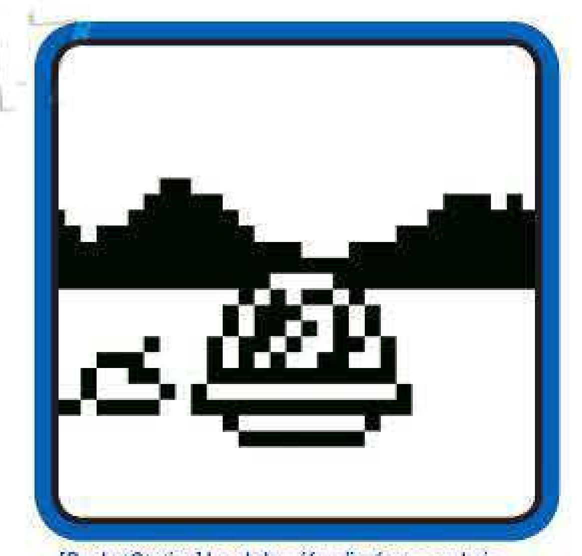
Ese día nunca llegó. La razón oficial que aportó Sony es que ya tenía demasiados problemas con mantener el suministro en Japón. Es una excusa extraña viniendo de un gigante de la electrónica, especialmente si tenemos en cuenta la naturaleza prácticamente primitiva de la PocketStation. Aún así, no hay duda que las dificultades de producción tuvieron su parte en el desastre de su distribución. Quizás también puede ser que el inminente lanzamiento de PlayStation 2 tuviese algo importante que ver, aunque curiosamente también sería compatible con la PocketStation. O, simplemente, Sony no creía que vendiese lo suficiente en el exterior. Una preocupación difícil de entender, si fuese el caso, porque el éxito de las mascotas virtuales fue un fenómeno tan global que tenía más sentido asumir que el aparato tendría resultados parecidos en otras regiones. Sony anunció que dejaba de producir la PocketStation en julio de 2002. A pesar de los problemas de producción, la pequeña maquinita consiguió vender cerca de cinco millones de unidades en tres años, un hito notable para algo con constantes problemas de producción y suministro.



Uno podría pensar que un aparato relegado a un único territorio tendría soporte limitado, pero la PocketStation disfrutó de un apoyo decente en Japón, tanto de estudios internos como externos

Los dos primeros juegos de *Spyro* contenían *Sparx Special Training!* y *Sparx Adventure*, minijuegos en los que criabas y entrenabas libélulas. *Crash Bandicoot: Warped* mostraba un minijuego en el que coleccionabas fotos del marsupial en distintos estados de locura. *Monster Farm 2* (*Monster Rancher 2*) te permitía usar tu monstruo para recolectar cápsulas de ADN y desbloquear el elusivo monstruo Moo. Y esto es sólo la punta del iceberg, puesto que la lista sigue con *Ape Escape, Grandia, RayCrisis, Pocket Digimon World, Legend Of Mana, Super Robot Wars Alpha, The Legend of Dragoon, Rockman Complete Works, Jade Cocoon* y *Gran Turismo 2*, todos con algún contenido.


» [PocketStation] La aplicación de *Digimon* que no falte en un aspirante a Tamagotchi.


» [PocketStation] La abducción alienígena en baja definición no había sido nunca tan sugerente.

Antes que Sony acabara con las esperanzas fuera de Japón, algunos juegos aparecidos por nuestras tierras mantuvieron sus funcionalidades. *Final Fantasy VIII* retuvo su compatibilidad en forma de *Chocobo World*, que permite desbloquear elementos para uso en el juego. Mostrando que el lanzamiento del aparato no estuvo tan lejos, incluso hay información sobre el mismo en el manual de *FF VIII*. Ocurrió parecido con *SaGa Frontier 2*, que llegó con la aplicación *Go! Go! Digger* intacta y explicada en su manual.

Más allá del RPG, *R4: Ridge Racer Type 4* también mantuvo características, permitiendo intercambiar coches. *Street Fighter Alpha 3* retuvo su aplicación de entrenamiento *Pocket Alpha 3*, aunque se necesitaba un Gameshark para desbloquearla.

Como la PocketStation no tenía región, una unidad importada funcionaba sin problemas con estos juegos. De la misma manera, las PS2 de cualquier región tenían un icono listo para gestionarla, sugiriendo que Sony consideró mantener el soporte para la misma.

Tal y como fueron las cosas, la PSP fue la siguiente portátil de Sony. Hoy día no es difícil hacerse con una PocketStation, disponible en blanco o translúcida. Bien quieras explorar una parte poco conocida de la historia de PlayStation o bien quieras expandir la experiencia de *FF VIII*, merece la pena hacerse con una. Aunque por encima de todo, la Pocket Station es un recordatorio de una época en la que la industria (y especialmente Sony) no tenía miedo a tomar riesgos, aunque eso pasase por lanzar un pequeño colgante de beeps, blops y monstruos en su interior. ✱



NOBUO UEMATSU

Nos sentamos con el compositor más exitoso y reconocido del mundo del videojuego para hablar de más de tres décadas de carrera, desde su importante papel en algunos de los RPG más clásicos hasta su romance con la música fuera del medio, siempre con un toque de rock.

Compositor de referencia, la carrera de Nobuo Uematsu se extiende a lo largo de tres décadas. Su música es conocida por sus emocionantes pasajes, su sensibilidad y sus ganchos afectivos. A pesar de su éxito, Uematsu sigue siendo humilde. Músico autodidacta, siempre ha puesto su amor por la música en primer lugar hasta llevarlo a formar su propio estudio y sello discográfico. De *Final Fantasy* a *Chrono Trigger*, podemos estar seguros que sin Uematsu los RPG hubiesen sido distintos. Uematsu ha sido clave en dar forma a la industria y sigue siendo una influencia esencial sobre la relación entre los videojuegos y su vertiente sonora.

Nobuo Uematsu no quería componer música para videojuegos. Sólo hace falta comprobar su variada lista de influencias para adivinar que sus intenciones eran muy distintas. Nacido en Japón, Uematsu aprendió utilizando discos de Elton John, confiando únicamente en su oído con el piano de su hermana y la guitarra de sus abuelos, antes de mover sus gustos hacia el rock progresivo británico hacia el final de sus estudios de filología inglesa en la Universidad de Kanagawa.

"Entre mis planes estaba el convertirme en un compositor más convencional," afirma Uematsu cuando se le pregunta cómo terminó trabajando en un pequeño juego llamado *Final Fantasy* en la Squaresoft de 1987. "¡Pero el problema fue que fui incapaz de encontrar un trabajo fuera de la industria del videojuego! Así son las cosas, supongo."

El sueño de Uematsu era escribir música para películas europeas, creando bandas sonoras que transmitieran emoción al espectador y que dieran vida al fondo romántico que definía al cine europeo de finales de los sesenta y principios de los setenta. Pero fue un encuentro casual en Tokyo con Hironobu Sakaguchi, desarrollador de Square, el que llevó a Uematsu a componer para videojuegos, simplemente porque fue el camino de menor resistencia hacia la composición de cualquier tipo.

Tres décadas después, Uematsu sigue trabajando con Square y en la saga *Final Fantasy*, aunque sea como freelance. Su trabajo más reciente ha sido la composición del tema principal de la expansión de *Final Fantasy XIV, Stormblood*. Es un legado de más de treinta años, desde los humildes inicios con MIDI en el primer *Final Fantasy* que Squaresoft desarrolló en 1987.

"El éxito de *Final Fantasy* me sorprendió enormemente," revela Uematsu. "Hasta ese momento, Square no había tenido éxitos de ventas, así que el juego funcionara tan bien fue algo inesperado." El gran resultado no cogió sólo a Uematsu por sorpresa; el peculiar nombre de la franquicia viene de

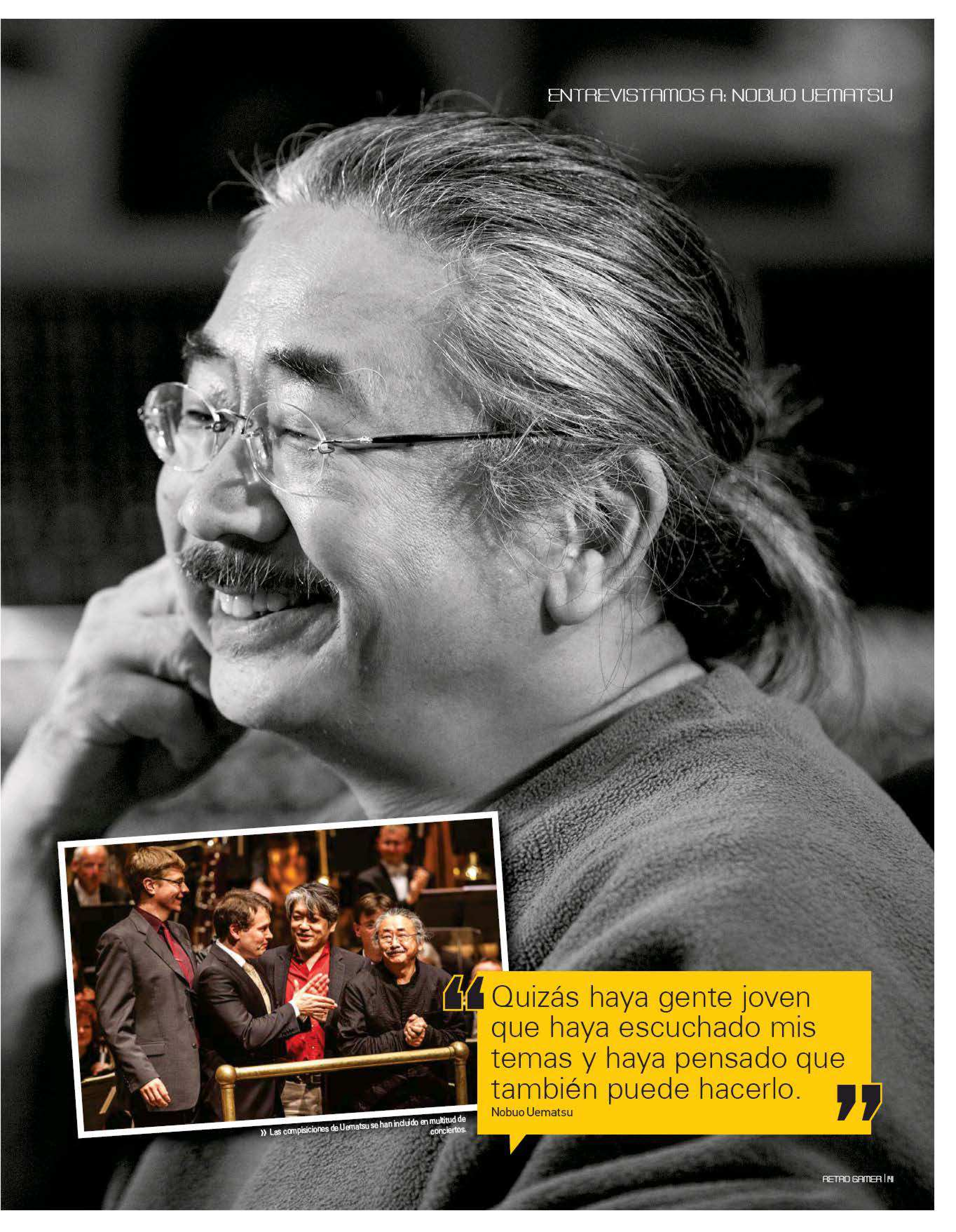


» [Famicom] Aún siendo, posiblemente, la oveja negra de la saga, *Final Fantasy II* incluye una excelente banda sonora, cortesía de Uematsu.

la asunción de que ese RPG iba a ser el último juego de su corta historia, así que se lo jugaron todo a esa última carta, su fantasía final. Antes de ese momento, Uematsu había compuesto para juegos como *Genesis* y *Alpha*, títulos con poca relevancia tanto en su mercado como en el exterior. La situación era fea en Square y Uematsu se agarraba a su trabajo a tiempo parcial en una tienda de alquiler de aparatos musicales en Tokyo por si los peores presagios se cumplían.

Pero todos sabemos que la apuesta de Squaresoft funcionó. Las ventas fueron sólidas en Japón y la saga levantó el vuelo: la mezcla de inteligente diseño de mundos, personajes originales y una emocional banda sonora se citaban habitualmente como fuentes de su éxito. Estos elementos pasarían a definir la franquicia como un todo, y Uematsu encajaba perfectamente en la visión que Hironobu Sakaguchi tenía para la saga. Al fin y al cabo, la mezcla de inspiraciones pop y rock de la formación de Uematsu estaban perfectamente alineadas con el objetivo de Sakaguchi para *Final Fantasy*: a la vez familiar y rompedor.

"Si me preguntas, los RPG basados en fantasía son el género para el cual es más fácil componer música," Uematsu dice cuando se le pregunta por su



» Las compisiciones de Uematsu se han incluido en multitud de conciertos.

> Quizás haya gente joven que haya escuchado mis temas y haya pensado que también puede hacerlo.
>
> Nobuo Uematsu

Entrevistamos a...



» La música de *Final Fantasy* se interpreta en directo en conciertos como Distant Worlds y Final Symphony, a menudo con Uematsu.

aparente predilección por los RPG. "Si echas un ojo a juegos más orientados a la acción, como por ejemplo los shooters, verás que el propio género te dicta qué puedes y qué no puedes hacer. Necesitan una banda sonora rápida, intensa y con ritmo. Los RPG, por otro lado, contienen escenas que funcionan mejor con tonos melódicos. Pero en los RPG también es posible encontrar temas de batalla, donde puedo cambiar el ritmo y el tono libremente, algo que me gusta mucho hacer. Es en esa variedad, esa libertad para escribir distintos tipos de música, donde me siento cómodo. Es la mejor forma que tengo de trabajar."

Pero *Final Fantasy* no es una saga antigua cualquier: cada título tiene un tono y un estilo específico, desde el mensaje lleno de esperanza del primer juego, con los guerreros de la luz luchando contra el mal, hasta la visión pesimista y lúgubre de *Final Fantasy V*, narrativamente centrado en torno a la muerte. Cada juego de la saga tiene una personalidad determinada, en gran parte, por su banda sonora.

"El proceso de componer para un *FF* es prácticamente el mismo cada vez que aparece un nuevo título. Antes de ponerme a trabajar necesito entender el tono general del juego. Así que habitualmente empiezo leyendo el guión para conocer más sobre el argumento y la situación del juego, así como el perfil de sus personajes. Entender el tono general es la clave, de verdad."

TOP CINCO

Piezas escenciales del maestro musical



LIBERI FATALI
(FINAL FANTASY VIII, 1999)

■ La pieza que abre *Final Fantasy VIII* tenía elementos vocales que mezclaban frases en latín con anagramas para crear un tema gótico que preparaba el ambiente de *FFVIII* desde su punto inicial. *Liberi Fatali* fue incluso utilizada para la rutina de natación sincronizada de Estados Unidos en 2004.



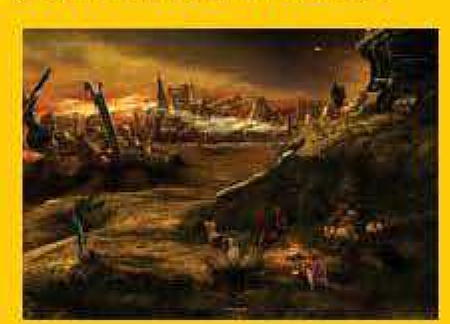
ONE-WINGED ANGEL
(FINAL FANTASY VII, 1994)

■ *One-Winged Angel* fue el primer tema de *Final Fantasy* con letra (en latín), y Uematsu cita el tema de *Psicosis*, de Alfred Hitchcock, como inspiración para su pieza. Uematsu quería que *One-Winged Angel* sonara como un tema rock de los sesenta o setenta interpretado por una orquesta, objetivo que consiguió con creces.



DANCING MAD
(FINAL FANTASY VI, 1994)

■ El tema que pone el espectáculo en *Final Fantasy VI*, una larga bestia que se mueve desde el barroco hasta la fuga, mezclando tonos circenses, un funeral y rock progresivo en una pieza de 14 minutos. Quizás sea la pieza más ambiciosa y emocionante jamás escrita para un sistema de dieciséis bits.



TO ZANARKAND
(FINAL FANTASY X, 2001)

■ Una de las piezas que hace sentir más orgulloso a Uematsu, *To Zanarkand* resume todos los temas de *Final Fantasy X*: pérdida, incertidumbre y belleza. El piano solitario al inicio de la pieza y la construcción gradual y delicada del resto de la misma se interpreta en todos y cada uno de los conciertos de Uematsu.



BATTLE AT THE BIG BRIDGE
(FINAL FANTASY V, 1992)

■ Una canción que terminaría repetida una y otra vez en *Final Fantasy*, fue originalmente escrita para la batalla contra Gilgamesh en *Final Fantasy V*. Gracias a las apariciones sucesivas de Gilgamesh, la canción ha sido remezclada y reorquestada en multitud de ocasiones.



> "To Zanarkand fue una de esas extrañas piezas que sentí que habían salido perfectas."
> Nobuo Uematsu



» [PlayStation] El icónico tema de *Final Fantasy VII*, One-Winged Angel, está inspirado en Purple Haze, de Jimi Hendrix.

Tras muchos juegos canónicos y una miríada de spin-offs, los característicos arpegios y las melodías delicadas de Uematsu se siguen utilizando como tributo al legado de la saga. Sólo con el estribillo de un tema es suficiente para poner la piel de gallina a los jugadores que conocen las entregas de *Final Fantasy* (como experiencia global), cosa que no pasa desapercibida para Uematsu.

"Es un gran honor para mí que se sigan usando mis composiciones. Me hace muy feliz. Ya hace bastante tiempo que dejé de trabajar directamente en la saga *Final Fantasy*, así que me siento extremadamente honorado cuando se siguen escuchando estas melodías."

Uematsu vivió en Squaresoft la que podría ser considerada mejor época de la historia del RPG: a medida que el estilo de la serie evolucionaba, también lo hacía el suyo propio. *Final Fantasy* pasó de los 16-bit a los 32-bit, dando incluso más espacio a Uematsu para jugar con la música, construyendo la identidad de más personajes con temas propios y extendiendo las bandas sonoras hasta paisajes con más carga emocional. Su influencia basada en el rock subió al primer plano en sus tonos de batalla, mientras su aprecio a la música clásica europea salía a la luz con personajes cada vez más complejos, mezclando melodías y matemáticas, emoción y teoría musical.

Se podría decir que la cima de la evolución de la saga y sus bandas sonoras fue con *Final Fantasy X*, en 2001, al ser el primer juego con voces de doblaje, sonido estéreo y un motor realmente en 3D. El argumento del juego conmovió a Uematsu, dando como resultado una banda sonora que se alejaba de forma significativa de cualquier otra cosa que había hecho hasta entonces para la saga. Compuso su primera canción puramente de piano para el juego, creó un himno basándose en el estilo de Okinawa (con ciertas implicaciones narrativas) y, debido a las largas noches de trabajo y cortos tiempos, contrató ayudantes para la composición musical por primera vez en la historia de la saga.



» [SNES] *Final Fantasy VI* tiene algunas de las composiciones más icónicas de la saga, desde el tema propio de Terra hasta Dancing Mad.

Sin dejar de lado su evidente perfeccionismo, el resultado fue uno del que Uematsu podía estar orgulloso, desde su punto de vista, la mayor parte de la música en *Final Fantasy* es, por lo menos, parecida, así que no encuentra especial gusto en la mayoría de sus temas. "Hacer que uno de mis temas sea especial es algo que dejo en manos de sus oyentes. Para mí, mis composiciones se parecen demasiado entre ellas. De hecho, hay muchas piezas que personalmente no me gustan demasiado."

Pero esto cambió con *Final Fantasy X*. A pesar de los límites estrictos de tiempo y los cambios internos en Square que afectaban a sus producciones de videojuegos, la banda sonora para el juego fue un hito personal para Uematsu, con una canción que sigue marcada a fuego en su corazón.

"To Zanarkand fue una de esas extrañas piezas que sentí que habían salido perfectas. Creo que hice un buen trabajo con ella. La forma que tiene de desarrollarse es algo de lo que me siento incluso orgulloso." Fue en ese momento en el que los conciertos en vivo de *Final Fantasy* empezaron a ganar popularidad en Japón, así que en 2002 Uematsu asistió a uno de los conciertos, llenos hasta la bandera, de la Orquesta Filarmónica de Tokyo. Fue también el inicio del papel de Uematsu como cara visible de la música en el videojuego, algo que le sobrepasó al sentirse abrumado por la recepción de sus temas entre los aficionados, especialmente a medida que la Orquesta empezó a tocar sus temas favoritos, terminando con To Zanarkand.

Uematsu terminaría saliendo de Square en 2004, con las miras puestas en una carrera como compositor autónomo, pero siguió con buena relación con su ya viejo amigo Hironobu Sakaguchi. Los trabajos de Uematsu entre 1998 y 2001 en proyectos fuera del videojuego le activaron el gusanillo para ir más allá de su zona de trabajo habitual, y mientras Square evolucionaba y se convertía en una bestia comercial, Uematsu se alejaba del editor tanto a nivel físico como emocional.

"Did it work?"

» [PlayStation] El salto a los 32-bit potenció el trabajo de Uematsu.

"Dejé Square por multitud de razones. Muchos pensarán que bromeo cuando digo esto, pero una de las razones por las que salí fue porque Square había cambiado de oficinas y tardaba mucho más tiempo en llegar a mi puesto de trabajo. Solía usar el coche, pero conducir hasta el corazón de Shinjuku era demasiado para mí, de verdad. Sentía que había mejores formas de aprovechar el tiempo que perdía, a diario, en mi trayecto hacia el trabajo. Pero también había otra razón. Había estado en la industria durante dos décadas, trabajando únicamente en bandas sonoras de videojuegos. Mirando la vida como un gran proceso de aprendizaje sentía que ya me había graduado de esa parte. Estaba listo para empezar en la siguiente escuela."

Uematsu se seguía identificando como músico rock, aunque había ganado popularidad en la esfera presudo-clásica del videojuego, traduciendo esos temas a interpretaciones en vivo y orquestadas. Conociéndolo bien, sus compañeros de Square Kenichiro Fukui y Tsuyoshi Sekito le ofrecieron unirse a su grupo de rock, The Black Mages, claramente influenciado por *Final Fantasy*.

Inicialmente, a Uematsu no le gustaba la idea, pero tras ayudar al dueto con las partes de teclado en un concierto de 2003, cedió y accedió a unirse al grupo. Formado por el propio Uematsu, los dos fundadores, Keiji Kawamori, Arata Hanyuda y Michio Okamiya, The Black Mages se convirtió en una banda oficial, y la ▶



» Hasta septiembre de 2015, Uematsu ha aparecido en al menos 520 conciertos de videojuegos. Incluso recibió un récord Guinness.



» [Xbox 360] *Blue Dragon* recibió su cuota de música de calidad.

diversidad musical de Uematsu evolucionó a una forma totalmente nueva.

"Mi idea inicial era ser únicamente el productor de la banda y nada más," afirma. "Nunca pensé en tocar ningún instrumento. Pero cuando el señor Okamiya, el guitarrista, dijo que se marchaba si no tocaba con la banda, me pareció tan loco que me sentí lo suficientemente culpable como para ceder en su petición."

¿De dónde salió la idea para la banda? Uematsu se desvía hacia los dos fundadores originales. "La idea de la banda nace de Fukui y Sekito. El crédito es para ellos. Pensaron que sería divertido hacer arreglos rock de los temas de batalla de *Final Fantasy* y me interpretaron algunos ejemplos."

No sería el único grupo de rock y videojuegos en el que estaría Uematsu, no obstante. En 2010 fundó Earthbound Dads y se puso directamente a trabajar en realizar su soñada versión de Dancing Mad, de *Final Fantasy VI*. Un año más tarde su versión inspirada en lo clásico se interpretaría miles de veces en un contexto de rock progresivo y Uematsu habría, de nuevo, dado la vuelta al mundo con sus interpretaciones basadas en Deep Purple, The Who y The Beatles.

A pesar de su marcha de Square (ahora Square Enix) en 2004, Uematsu siguió muy próximo a Sakaguchi, que había dejado la compañía un año antes. "Todavía tenemos una buena relación de trabajo, diría," cuenta Uematsu. "En este momento ya puedo más o menos saber en qué estado de ánimo se encuentra viendo como escribe sus correos. Ya sabes, con qué palabras usa y todo eso [risas]. Sé rápidamente si necesita que termine una pieza a toda velocidad, qué dirección quiere que tome con una canción o si no está muy contento con el resultado de mi trabajo. Nos conocemos lo bastante bien como para saber leer entre líneas."

Esta relación con Sakaguchi proporcionó un buen inicio a la carrera independiente de Uematsu, dándole en 2006 su primer gran título como externo en *Blue Dragon*. Inicialmente, Uematsu quería bajar el ritmo de vida, montando su propio estudio (Smile Please) con su mujer Reiko, y con su propio sello discográfico (Dog Ear Records) basado en su perro y mascota Pao, y pasando más tiempo en su apartamento de montaña, pero se encontró trabajando más horas que en Square. E, igualmente, seguía trabajando básicamente en videojuegos.

"Personalmente no tengo preferencia o deseo de componer sólo música de videojuego. Pero he estado trabajando en la industria durante décadas y, claro, la gente piensa en mí como compositor para videojuegos. No digo que me moleste... me gusta la libertad con la que se trabajan las bandas sonoras de los juegos de rol," aclara Uematsu. "Poder escribir distintos tipos de música es divertido."



» [Wii] Uematsu ayudó a componer el tema principal de *Super Smash Bros. Brawl*.

Preguntamos a Uematsu por sus preferencias musicales en su tiempo libre, especialmente alejado de los videojuegos. "La verdad es que escucho todo tipo de música. Escucho diferentes géneros de forma aleatoria, como rock, jazz, clásica o étnica. La lista es interminable. No hay ningún tipo de música que no disfrute."

Cuando se trata de hablar sobre su propio impacto en el mundo de la música, Uematsu saca su lado más humilde. "Bueno... quizás haya gente joven que haya escuchado mis temas y haya pensado que también puede hacerlo, que si algo tan poco refinado como esto es todo lo que necesita también podría realizar ese trabajo."



» [Xbox 360] *Lost Odyssey* sirvió para que Uematsu experimentara con otros estilos, como el jazz y el techno.

No es más que otro ejemplo de la dolorosamente humilde forma que tiene Uematsu de aproximarse a su propio trabajo, a pesar de las buenas palabras y reconocimientos mundiales de referentes de la música sobre sus contribuciones no sólo a los videojuegos sino al mundo musical en general. Uematsu no deja de verse a sí mismo como un impostor: un aspirante al trono que ocupa de forma inmerecida.

"Mi música es extremadamente simple. Si alguien que escucha únicamente a Beethoven se lanza a componer, se encontrará con muchas dificultades para imitar a su ídolo. Pero estoy seguro que hay mucha gente por ahí que cree que puede escribir melodías que son al menos tan buenas como las mías."

Esto no implica que Uematsu no valore la música del videojuego: a veces va incluso hasta el extremo de no escuchar otras piezas para mantener su estilo lo más puro posible, para que las influencias externas no influyan sobre su trabajo y su sonido. Este es el motivo por el que la mayoría de ideas y bases para sus temas se le ocurren mientras pasea a su perro. Pero hay una pieza que admite que le marcó cuando escuchó sus icónicas primeras notas. "El tema de *Super Mario Bros.* Es absolutamente fantástico, una obra maestra," se ríe. "¡Encanta a todo el mundo! No creo que haya una única persona que la odie. ¿Pero qué la hace especialmente agradable para mí? Es difícil de decir. De hecho, es una melodía complicada pero, aún así, la puedes tararear de forma natural. Me pregunto por qué será. En serio, no lo sé. El personaje



> "Cuando juegas sin sonido es como si no pudieses respirar de forma adecuada."
> Nobuo Uematsu

Si te lo puedes permitir, Distant Worlds celebra el 30 aniversario de *Final Fantasy* con un concierto especial en Londres el 4 de Noviembre.

HITOS SELECTOS

VIDEOJUEGOS

- **MYSTERY QUEST,** NES 1987
- **FINAL FANTASY,** NES 1987
- **FINAL FANTASY II,** FAMICOM 1988
- **THE FINAL FANTASY LEGEND,** GAME BOY 1989
- **FINAL FANTASY III,** FAMICOM 1990
- **FINAL FANTASY IV,** SNES 1991
- **FINAL FANTASY V,** SUPER FAMICOM 1992
- **FINAL FANTASY VI,** SNES 1994
- **CHRONO TRIGGER,** SNES 1995
- **FINAL FANTASY VII,** PLAYSTATION 1997
- **FINAL FANTASY VIII,** PLAYSTATION 1999
- **FINAL FANTASY IX,** PLAYSTATION 2000
- **FINAL FANTASY X,** PLAYSTATION 2 2001
- **FINAL FANTASY XI,** PC 2002
- **FINAL TACTICS ADVANCE,** GAME BOY ADVANCE 2003
- **BLUE DRAGON,** XBOX 360 2006
- **LOST ODYSSEY,** XBOX 360 2007
- **SUPER SMASH BROS. BRAWL,** WII 2008
- **LORD OF VERMILION,** ARCADE 2008
- **FINAL FANTASY XIV,** PC 2010
- **OCEANHORN: MONSTER OF UNCHARTED SEAS,** PC 2013
- **TERRA BATTLE,** IOS 2014
- **FINAL FANTASY XIV: STORMBLOOD,** PC/PS4 2017

» En 2012, el tema de Aerith, de *Final Fantasy VII*, fue incluido en el número 16 (de 300) del Hall of Fame anual de Classic FM.

de Mario, el funcionamiento del juego, la música. Todos los elementos de *Super Mario Bros.* encajan maravillosamente. Koji Kondo es brillante."

Uematsu ha tenido una relación complicada con la música del videojuego a lo largo de su carrera. Por un lado, es la responsable de su éxito y su reconocimiento en el Hall of Fame. Por otro, es un sector en el que nunca quiso terminar pero su vida se ha visto construida a su alrededor.

El punto es que Uematsu no se ve cerca de Beethoven o de John Williams, ni se siente digno de ser incluido en la miríada de Halls of Fame en las que está. "Me hace feliz, no me malinterpretes. Pero me preocupa que si me pongo demasiado contento se me suba a la cabeza. Así que no pienso mucho en ello."

Uematsu saca a relucir de nuevo su modestia cuando sacamos los nombres más relevantes de la música clásica, aun teniendo artículos que lo relacionan por su contribución con los clásicos.

"Creo que estas comparaciones son un insulto para John Williams y Beethoven," aclara. A lo mejor si Uematsu hubiese trabajado en las películas románticas europeas en las que soñaba se sentiría distinto sobre su rol en la composición. "Al fin y al cabo, mi música es tan sólo una serie de notas que me vienen mientras tarareo. No son complejas ni elaboradas. Las hago aleatoriamente."

No es que Uematsu desprecie el impacto de sus composiciones en los proyectos que acompañan. "Sólo intenta jugar a un juego con el sonido apagado y verás enseguida la importancia que tiene el mismo.

» [PS4] To Zanarkand (*Final Fantasy X*) es uno de los temas favoritos de Uematsu.

Parece que no puedas respirar. Creo que la música juega un papel en el videojuego que es similar al aire o al oxígeno. Cuando juegas sin sonido es como si no pudieses respirar de forma adecuada."

Es por esa forma de entender la música y su relación con el videojuego por la que Uematsu ha conseguido que millones de personas disfruten de sus composiciones alrededor del mundo, incluso fuera del espacio tradicional de juego. Uematsu ha aparecido cinco veces en el anual Classic FM Hall of Fame, e incluso llegó a la tercera posición de los prestigiosos rankings en 2013, con la organización hablando de él como 'parte John Williams, parte Wagner, parte new-age y leyenda de propio derecho', alabanzas elevadas para alguien que se ve a sí mismo como un impostor.

Sin Uematsu, los juegos de rol no serían lo que son hoy día. Su oído cinemático, grandioso, emocional, ha dejado un impacto más que relevante en varias generaciones de jugadores y está incluso proliferando fuera de la industria, atrayendo a más gente hacia la estética retro para buscar la inspiración. Pocos son dignos de jactarse de ello, pero Uematsu nunca lo hará: prefiere seguir tarareando una nueva melodía mientras pasea, como siempre, a su perro Pao.

Gracias a Thomas Böcker por organizar la entrevista.

PANTALLA FINAL



NIGHT TRAP

» Kelly, interpretada por Dana Plato, es una agente encubierta que está investigando una serie de desapariciones en la residencia de los Martin. Estos no tardan en revelar su vampírica naturaleza y tu única posibilidad de impedir que Kelly encarne un sorbete reside en activar las trampas de la casa, desde el mando de tu consola. ¿Logrará escapar Kelly? ¿Por qué Pedro Osinaga no hizo un vodevil con este material?



01

» Sheila, la matriarca de los Martin, se lanza a por la yugular de Kelly pero acaba atrapada en una cama plegable (toma gag de cine mudo). Victor, su marido y besamanos eurotrash, es el primer sorprendido. ¿Pero no era su casa?



02

» Kelly escapa hacia el baño, perseguida por Sarah y Victor. Este vuelve a demostrar que es un cretino nato, al ser víctima de otra trampa. Y eso que sabía dónde pisaba porque grita "¡La trampa de la pared!" justo antes de desaparecer.



03

» Sarah es el último miembro de los Martin en pie, pero comete el típico error de los villanos Bond: se carcajea en lugar de atacar directamente y es atrapada en el pasillo entre dos paneles transparentes, para desaparecer entre humo y luz roja.



04

» Kelly no puede estar más agradecida: No solo la has salvado de la familia Martin, además has logrado atrapar a los 95 Augers (los ninjas achacosos que pululaban por el chalet). La próxima vez, dice, va a pedir personalmente tu participación en las siguientes misiones que afronte el equipo S.C.A.T.

05

» Pero eso jamás sucederá. A medida que Kelly se aleja, activas la trampa del pasillo para darle el mismo tratamiento que a Sarah. "¡No puedo creer que me hagas esto después de todo lo que hemos pasado!", te dice, antes de desaparecer para siempre en la oscuridad más profunda. Toma giro inesperado.



REDACCIÓN
Redactor Jefe Bruno Sol
Coordinadora Sonia Herranz
Colaboradores John Tones, Marcos García, Sara Borondo, Marçal Mora, Jesús Relinque, Ricardo Suárez, Martina Amores, José Manuel Fernández, Álex Merino, Jesús Martínez del Vas, José Luis Ortega.

MAQUETACIÓN
Maquetación Susana Lurguie

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General Manuel del Campo
Directora Financiera y de Recursos Humanos Úrsula Soto
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos
Javier Matallana
Directora de Operaciones de Revistas
Virginia Cabezón
Director de Desarrollo Digital y Tecnología
Miguel Castillo

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología
y Entretenimiento Mila Lavín
Director de Área de Motor Gabriel Jiménez
Directora de Marketing Marina Roch
Director de Arte Abel Vaquero
Director de Vídeo Igoe Montes

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial Daniel Gozlan
Directora de Publicidad Entretenimiento
Noemí Rodríguez
Equipo Comercial Zdenka Prieto,
Beatriz Azcona y Estel Peris
Director Brand Content Juan Carlos García
Brand Content Javier Abad y Susana Herreros
Responsable de Operaciones Jessica Jaime

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas José Ángel González
Técnico de Sistemas Juan Carlos Flores

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefe de Administración Pilar Sanz
Clientes y Proveedores Cristina Nieto

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
[illegible]
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 5[illegible] 90[illegible]

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 2[illegible]

TRANSPORTE Boyaca. 91[illegible]

IMPRIME Rotocobrhi. 91[illegible]
Printed in Spain. Depósito Legal M-36[illegible]-1992

Revista miembro de ARI



Auditada por AIMC